+ PAGINE! + TRUCCHI! + RECENSIONI! + FOTO!

videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
30 SETTEMBRE 1991
ANNO IV N. 18
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000

ATARI

GAME BOY

LYNX

SEGA
MEGADRIVE

MS-DOS

NEO-GEO

PC Engine

SUPER FAMICOM

SONIC HEDGEHOG: IL RIVALE DI MARIO!!



MARIO & LUIGI soccombono e capitolano in maniera fragorosa di fronte al nuovo, definitivo eroe platform degli anni '90. Si chiama SONIC HEDGEHOG (vale a dire il Porcospino Sonico) e viaggia a 3000 all'ora su decine e decine di schermate platform in grado di far impallidire i "fratelli" Nintendo. Rimanete sintonizzati per la recensione di questo stupendo videogame, appena messo in commercio solo ed esclusivamente per SEGA MEGADRIVE!



TELEFONO CONTRO LA PIRATERIA!

E' arrivato il Telefono contro i pirati del software. Chiamando Milano 02/55010413 chiunque potrà d'ora in poi segnalare chi vende, usa o copia illegalmente il software per home e personal computer. Non viene prevista nessuna ricompensa o "taglia" in denaro, ma viene assicurata la massima riservatezza e l'anonimato. L'iniziativa fa parte di una sorta di operazione "Tempesta Nel Dischetto" che preannuncia un anno particolarmente caldo per tutti i floppy copiati illegalmente nel nostro paese. Ora, non precipitatevi a "denunciare" vostro cugino di 3 anni, ma cercate di usare la testa! Uomo avvisato...

APOCALYPSE NOW ALLA CORE DESIGN



AH-73M THUNDERHAWK

Altro scoop "bollente" di VG&CW, questa volta in casa CORE DESIGN. Macintosh Avery, il programmatore del Chopper Simulator definitivo, ci parla sin nei dettagli di questo suo capolavoro in grado di sconvolgere completamente l'universo dei flight simulator bellici. "Siamo stufi dei soliti, noiosissimi simulatori" dicono alla CORE: vediamo allora di cosa sono stati capaci per rivoluzionare questo settore dell'intrattenimento informatico. Il dossier all'interno!!!!!

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Paolo Logli - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios Fotografia: Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. **02/93502770** - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486

In questo numero:

A noi non servono i questionari, i "test d'intelligenza" e le domandine da asilo d'infanzia o da rotocalco "rosa", per capire cosa vogliono i lettori VG&CW. La rivista è chiara, pulita, un tantinello arzigogolata e, come sempre, piena zeppa di golosissime novità per tutti gli appassionati. Come avrete già avuto modo di notare (Come? Vi siete persi il numero scorso? Andatevelo subito a comprare, sbadati!!), in queste nuove 48 pagine abbiamo potenziato tutte le varie sezioni di VG&CW, incrementando sensibilmente anche il numero di collaboratori. Passiamo quindi a preannunciare lo specialissimo reportage sul celeberrimo Computer Entertainment Show (CES), che si è tenuto a Londra proprio in questi giorni (si sa, per far stampare VG&CW ci vogliono più di "24 ore di lievitazione"!), che apparirà a tamburo battente sul prossimo numero. E mo' vi devo tirare le orecchie: dite un po', avete vergogna a mandarci le vostre foto da pubblicare nelle Pagine Dei Lettori? Per caso avete la coda di paglia? Spero di esser stato chiaro: se entro una settimana dall'uscita di questa rivista non vedrò sulla mia scrivania almeno 2000 fotografie..., mi metterò a frignare come un pupo, ecco, brutti, dispettosi e catiiiviiiii!!!

Ebbene sì, sono arrivate le "figurine" dei redattori! Ve la siete voluta e adesso, cuccatevi queste "stupende" istantanee. ATTENZIONE!!!!! Ora tocca a voi! Se perciò scrivete una lettera a VG&CW, mettete nella busta anche una vostra foto (possibilmente non una Polaroid o un'immagine di quando eravate poppanti con il sederino "imborotalcato" in bella vista!) e noi LA PUBBLICHEREMO!!!!!! Come si suol dire, occhio per occhio...!



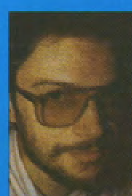
Rock Louis Skeletor E' il sempre mega-direttore (sia lode a Lui!!! Se no, son guai!) che dirige la "gabbia di matti" di VG&CW. E' magro, gioca a pallone meglio di Baggio e fa morire d'invidia Alex non rivelandogli la sua dieta.



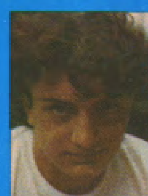
Alex Pig Jim "Se non mangio, non lavoro!" è solito dire, e per questo ha via, via trasformato la sua mega-scrivania in una perfetta amalgama tra work-bench informatico di Capo redattore e panetteria.



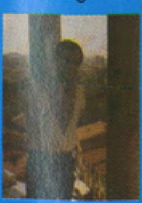
Enrica E' lei che si "sorbisce" tutte le vostre telefonate, quindi non fatela arrabbiare perchè oltre agli occhioni verdi possiede artigli ben affilati - c'è qualcuno qui in redazione che ne porta ancora i segni!



Mauro Pizzetto Non è il cugino di Enrica, si tratta solo di omonimia, e si cimenta notte e dì a risolvere le simulazioni più complicate. Possiede uno spiccato senso critico che usa senza ritegno per costringerci a passare ore ed ore a scegliere i colori della copertina!



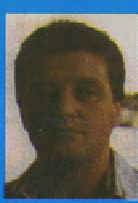
Massimo Pino deriva da Pinela che, in milanese al 100%, significa piccolino o piccoletto. E' il più giovane redattore di VG&CW e possiede una conoscenza incredibile del settore. Pare che il Game Boy se lo giochi perfino sotto la doccia!



Mirko Master Un nome, una storia, un mito (come direbbe Gianni Minà!). Lo conoscete ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed invidiato risolutore di adventure.



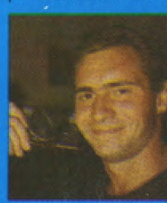
Manuela de Roma Insieme al gentil consorte, imita alla perfezione Carlo Verdone. Manuela è l'immagine speculare di Mirko Marchesi e non si lascia scappare una sola adventure, ormai imbattibile nel risolverle.



Roberto Sugar E' felicemente sposato con la biondona dagli occhi blu qui a fianco! Assomiglia a Zucchero, ma con le mani, invece di sbucciare le cipolle, smanetta notte e dì con il suo PICCì (ammazza che bella rima!!!!).



Laura La Rossa Terza donzella in redazione! Addetta agli arretrati e ai telefoni (vale lo stesso discorso per Enrica!), si becca giorno e notte le telefonate dei redattori che, innamoratissimi di lei, si fingono lettori di tre anni che hanno rotto il ciuccio.



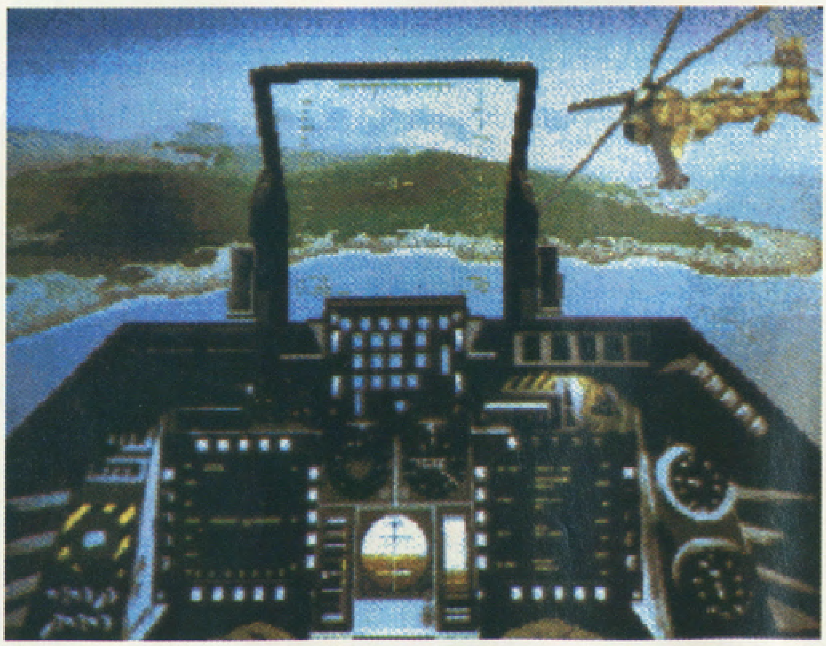
Elias Willard E' italianissimo, anche se assomiglia a Bruce Willis e suo padre è di Londra. Per fargli questa foto abbiamo dovuto ripescarlo nel mare di obiettivi, rullini, sviluppatori, caramelle al limone e videogiochi.

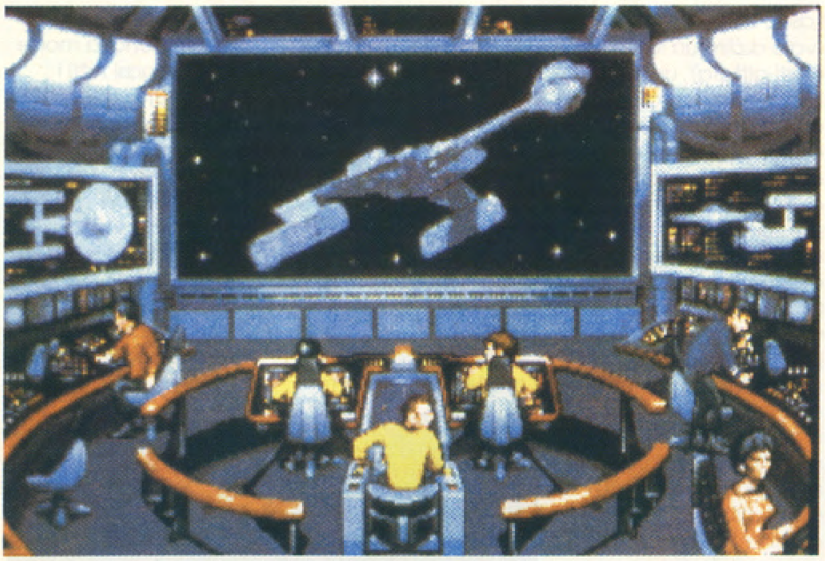
ANTEPRIME IN DIRETTA

Dopo un periodo iniziale in cui la SOUNDWARE di Casciago era fortemente orientata verso le applicazioni musicali dei computer, la tendenza mondiale della comunicazione che vuole sempre più legati il suono e l'immagine in un unico contenitore che prende il nome di "multimedia" e l'evoluzione del mercato informatico, caratterizzato da una forte innovazione e ricerche di soluzioni per scoprire nuovi utilizzi al computer, hanno fornito alla ditta italiana elementi per poter ampliare il suo catalogo, a livello di prodotti audio, accessoristica e strumentazioni speciali per applicazioni particolari.
Oggi, unica in Italia e completamente indipendente da case produttrici di hardware, SOUNDWARE si rivolge ai dealers informatici di tutto il territorio nazionale, offrendo soluzioni hobbistico-professionali per quattro differenti linee di prodotti: Amiga, Atari ST, PC Compatibili e MAC (è in previsione anche PS/2).
Per realizzare questo rinnovamento la SOUNDWARE ha, oltre che traslocato la sede operativa e potenziato l'organico, stabilito con i suoi più importanti fornitori un rapporto sinergico per organizzare al meglio la distribuzione capillare di prodotti fino ad oggi non importati o distribuiti irregolarmente.
Rappresentando allora la realtà italiana di società come la DR. T's, la Supra Corporation, la Oxxi, l'Ad Lib e la Vidtech, famose in tutto il mondo, la SOUNDWARE si mette a concreta disposizione non solo del rivenditore o del negoziante, con cui instaurare un proficuo ed intelligente rapporto di lavoro, ma soprattutto dell'utente finale che potrà trovare un simbolo di garanzia, professionalità e coerenza, in una ditta in grado di soddisfare in tempo reale l'aggiornamento dei propri prodotti e, in generale, qualsiasi richiesta o necessità dell'hobbysta, come del semi-professionista.
Annunciate dunque come prime novità della stagione "informatica" 1991-92 sono le AD LIB GOLD, il nuovissimo CANON ION PC KIT (che abbiamo appena recensito nel numero scorso) e la "succulenta" espansione KCS Power Board per Amiga che ci offre una totale emulazione PC XT 8/11 MHz con MS-Dos Microsoft 4.01. Per non parlare poi della simpaticissima alternativa ai "soliti" topolini, offerta dal BEETLE MOUSE, un device di input e gestione dotato di incredibile versatilità e facilità d'uso (per PC, Atari, Amiga e Mac - in questo numero una prova su strada completa di VG&CW!).
Se volete ulteriori informazioni, magari anche solo per richiedere il recapito del negozio autorizzato SOUNDWARE più vicino, telefonate a questo numero: 0332 / 232670.
METROPOLICLUB e PERGIOCO propongono, con il ritorno dalle vacanze, la seconda edizione del CORSO D'INTRODUZIONE ALLA PITTURA DI MINIATURE FANTASY. Il corso ha lo scopo di insegnare i criteri base della teoria del colore, introducendo contemporaneamente le tecniche più diffuse nella colorazione delle miniature in piombo. Il corso del costo è di lire 50.000 e chiunque sia interessato potrà richiedere maggiori informazioni telefonando allo 02/ 86463414.
Le novità software di questo numero sono pressochè globalmente imperniate sui prossimi lavori della IDEA che, dopo DRAGON FIGHTER e G.P. CIRCUITS, sta per uscire con CLICK-CLACK, DRIBBLING, TURBO RACER (il titolo è provvisorio) e, udite, udite, la versione computerizzata di CATTIVIK e delle STURMTRUPPEN. Per il momento è quasi tutto Top Secret, ma VG&CW è riuscita a beccare qualche golosissima istantanea. Tutti i giochi saranno disponibili inizialmente per Amiga e poi per CBM64/128.
Esce poi in questi giorni un nuovo arcade-adventure targato



Indispensabile per gli utenti Lynx!


Dopo Wing Commander .... Strike Commander!!!!!!!!!



Spock, carichi il dischetto!



Einz, zwei, drei..., i "crandi zoldatinen di Cermania""!!!!!!!



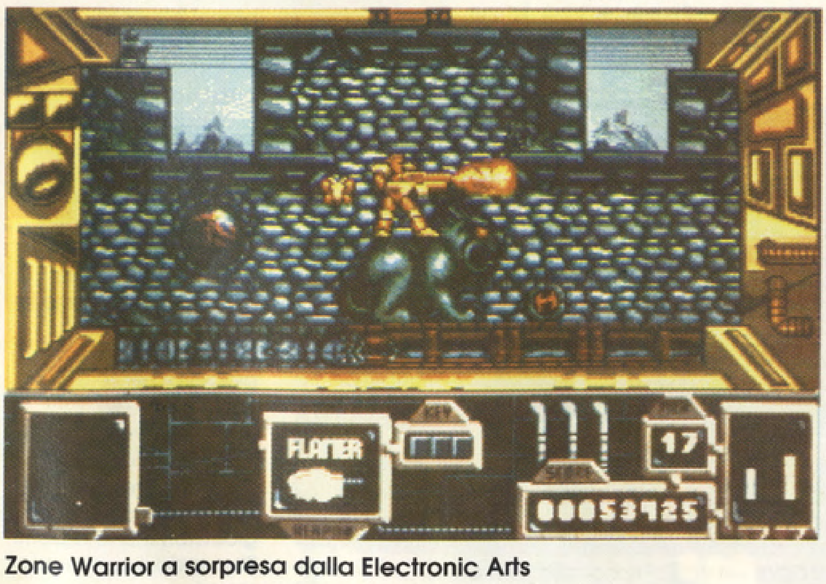
La Serie A finalmente in "Librogame": vai Riccardo!

ELECTRONIC ARTS, dal titolo di ZONE WARRIOR. Si tratta di un multilivello platform, realizzato in tipico stile "consoliano", per la gioia di Amighisti e Ataristi. Sempre targati EA arrivano l'HOCKEY e l'atteso EARL WEAVER BASEBALL II, rispettivamente per SEGA MEGADRIVE e IBM PC e Compatibili. La ORIGIN ha presentato al recente CES di Chicago, il nuovissimo STRIKE COMMANDER, un simulatore-arcade terribilmente più evoluto rispetto alla saga dei WING COMMANDER. Prestissimo in Italia. La INTERPLAY vuol dire la sua poi in fatto di STAR TREK, proponendoci una simulazione/RPG imperniata appunto sulle gesta del Capitano Kirk e sul suo manipolo di eroi (parrucchini e "pigiamini" fantascientifici compresi!).

Dalla LINDASOFT arriva la nuovissima versione di HYPNOTIC LAND, appositamente rivisitata e migliorata per funzionare con almeno 1 Megabyte di memoria su Amiga. Alla lussuosa confezione del gioco (particolarmente differente rispetto alla precedente versione) esce, oltre al manuale di istruzioni, una guida di ben 28 pagine che illustra la programmazione completa del game attraverso il tool AMOS. Per i possessori di ATARI LINX arriva invece un interessante pubblicazione dal titolo ATARI LINX GUIDA AL SISTEMA E AI SUOI VIDEOGIOCHI; si tratta di una compilation esclusiva di consigli, recensioni, e dritte per sfruttare al massimo il mini-"mostro" portatile Atari, scritta e redatta interamente dal team Atari italiano. Questo libro costa solo 19.900 ed è disponibile presso i migliori rivenditori di software/hardware.

Sempre parlando di libri, ma questa volta sposati ai giochi veri e propri, esce in tutte le edicole d'Italia e nei migliori negozi, il volume-gioco SERIE A-IL GIOCO PIù BELLO DEL MONDO DOPO IL CALCIO. Si tratta di una specie di "librogame" che, giunto alla sua seconda ed acclamatissima edizione, ci permette di giocare l'intero campionato di serie A nazionale, nel ruolo di allenatore in corsa per lo scudetto. Si può partecipare fino ad un massimo di 8 sfidanti, ma sono previste squadre di 4 o 6 persone. Non si tratta di un normale gioco di simulazione, ma di un gioco di "realtà simulata". Il termine, per quanto apparentemente roboante, fotografa perfettamente la peculiarità del gioco, basato sulla realtà del campionato italiano. Il costo? Solo 18.000. Il divertimento? Infinito!!!!!

Sono quasi pronte le versioni rivisitate in grafica VGA e commento sonoro Ad Lib, Sound Blaster e Roland, di SPACE QUEST I e LEISURE SUIT LARRY I. La SIERRA sta infatti per metterle sul mercato, unitamente alle stesse conversioni per CD-ROM, seguire a ruota dal nuovissimo LEGEND OF ROBIN HOOD E LEISURE LARRY V: PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK.. Prestissimo in Italia!



Zone Warrior a sorpresa dalla Electronic Arts

VG&CW

PC Engine

ALDYNES

HUDSON SOFT

PREZZO: LIT. 145.000
CARD
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND

GRAFICA:
8,8

SONORO:
8,2

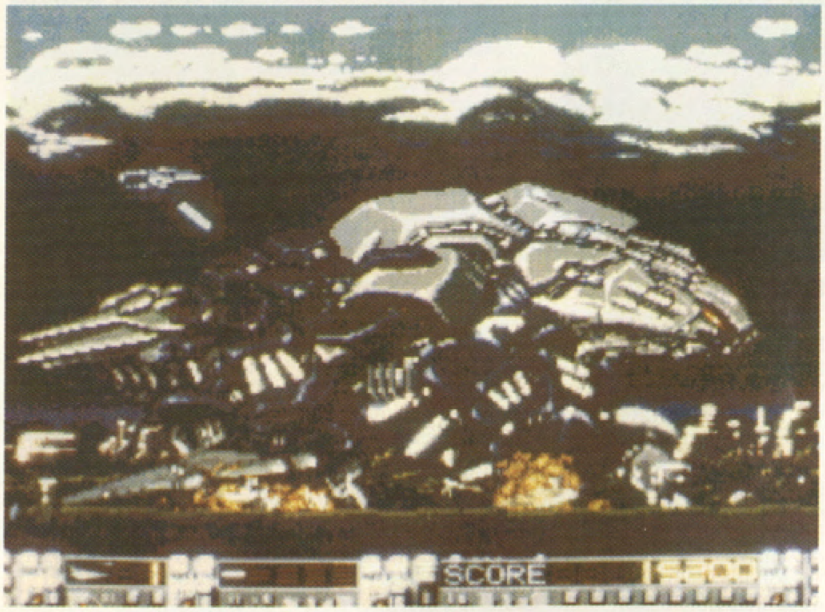
GIOCABILITA':
8,9

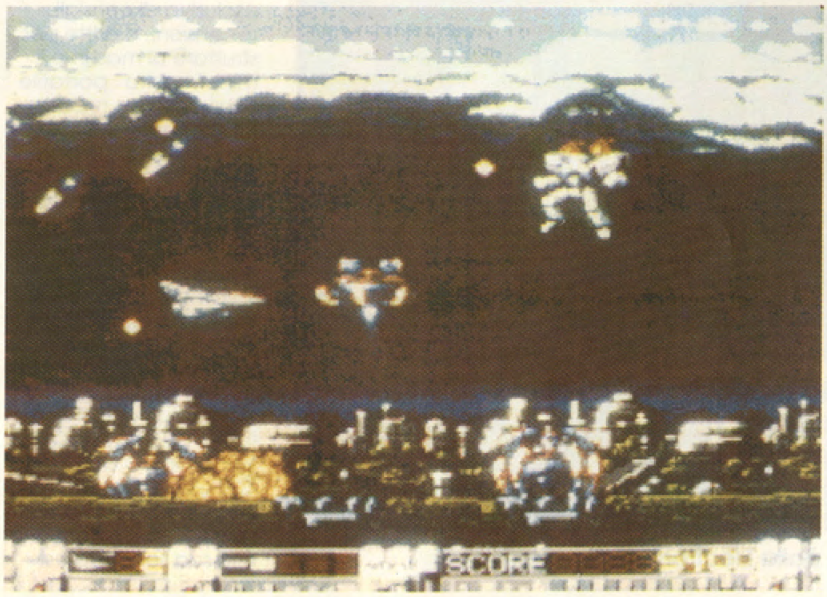
VAL. GLOBALE:
8,63

Aldynes è un game che vale tanto oro quanto pesa; ricco di grafica entusiasmante e di animazioni fluidissime, si impone con un soggetto di gioco sia pur ripetitivo e già visto, ma altamente coinvolgente e divertente sino all'ennesima potenza. Uno shoot'em up di classe come ce ne sono pochi in giro, dedicato a tutti i "torturatori" del joypad!!

Dalla lussuosa e particolarmente curata confezione di Aldynes, fuoriesce una card che scotta! Ben 8 Megabyte di memoria!! Paragonabile allo Zero Wing che da qualche tempo imperversa sui Megadrive di mezzo mondo, questo nuovo gioco Hudson Soft ci propone uno dei migliori esempi di shoot'em up fantascientifico, tratto direttamente dalla realtà arcade. Aldynes è il nome del potentissimo mezzo d'assalto (che possiamo tra l'altro osservare nelle foto "dal vero" del manuale di gioco) impegnato a percorrere ben 8 lunghissimi stage di combattimento a dir poco frenetico, sviluppato su multi-scrolling prevalentemente laterale e una miriade di nemici e mostri di fine livello. Un degno emulo quindi della saga degli R-Type, realizzato ancora meglio, facendo sfoggio di grafica d'altissima qualità, dotata di una perfetta animazione, relativa a decine e decine di oggetti in movimento. Stage dopo stage, viene chiaramente prevista la possibilità di raccogliere armi ed attrezzature belliche supplementari che, nel nostro caso, rispondono al Power Laser, al Bound Laser (vale a dire un laser a multi-gittata), un Wide Laser (che forma un'ondata di colpi esplosi contemporaneamente) e un Fire Laser (in grado di sputar fuori una barriera infuocata anteriormente e posteriormente all'Aldynes). Inoltre, proprio come accade nei migliori blastatutto di questo genere, non manca un booster supplementare, qui ribattezzato Shuttle, e un satellite da combattimento, impiegabile fino a quattro unità allo stesso tempo, per coprirci i fianchi e quadruplicare la nostra potenza di fuoco. Tutti questi bonus vengono fatti apparire sullo schermo con le relative icone da toccare per effettuare le modifiche disponibili per il nostro mezzo. I mostri di fine livello, particolarmente immensi (ecco perchè il paragone con R-Type piuttosto che con altri shoot'em up) e duri a morire, richiedono uno studio tutto particolare dei vari punti deboli e, quasi necessariamente, l'impiego delle armi supplementari più potenti, pena la morte certa in quasi tutti i casi. Di uno shoot'em up così bello c'è ancora poco da dire, proprio perchè mille recensioni non valgono quanto una prova su strada anche di pochi minuti. Le stupende animazioni che interessano sprite e fondali, riescono a stregarci







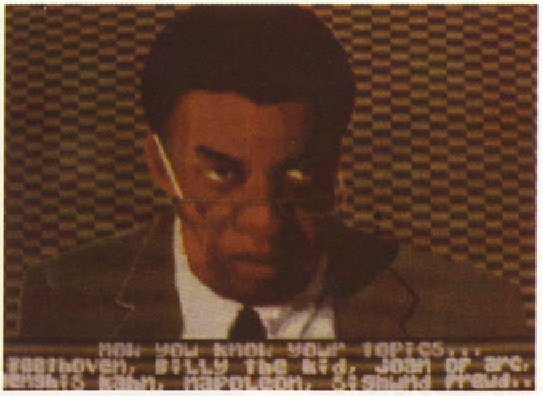
piacevolmente, regalandoci uno spettacolo visivo di altissimo livello, secondo solo ad una partita in sala giochi (e poi non ne sarei così tanto sicuro - forse è meglio Aldynes!!). La presenza di una manciata di credits (anche se mancano le password), sdrammatizza piacevolmente un certo livello di frustrazione che, almeno durante le prime partite, potrebbe pervadere i giocatori meno esperti. Stupendo il commento sonoro,

BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE

CAPSTONE - ACCOLADE

PREZZO LIT. 69.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: 7,8
SONORO: 7,5
GIOCABILITA': 7,5
VAL. GLOBALE: 7,6

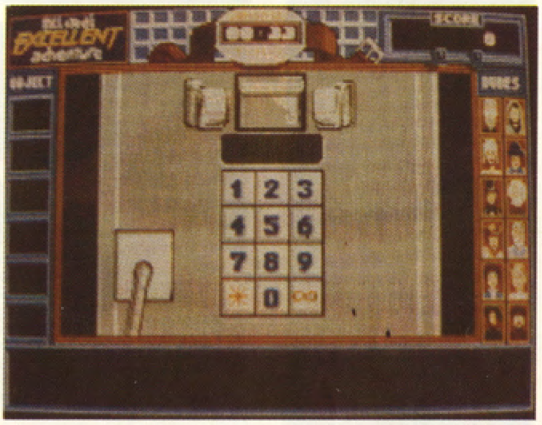
Bill & Ted's Excellent Adventure è un timido approccio all'arcade-adventure, particolarmente consigliabile per i giovanissimi utenti Amiga che rischierebbero di perdere moltissime ore di sonno per giocare un'avventura Sierra senza la necessaria esperienza. Tutti coloro che mangiano pane e "riddles" da mattina a sera, potranno divorare in un sol boccone (leggi: un paio d'ore) questo prodotto, per cui potranno tranquillamente evitarlo. Suoni e grafica non sono certo all'altezza delle precedenti adventure Accolade (perchè mai retrocedere in livello qualitativo?!) e non riescono perciò ad entusiasmare, lasciandoci molto amaro in bocca. Se comunque non siete molto forti in storia vedete all'orizzonte parecchi brutti voti, sposate la causa di Bill & Ted e imparate a "studiare" con loro!



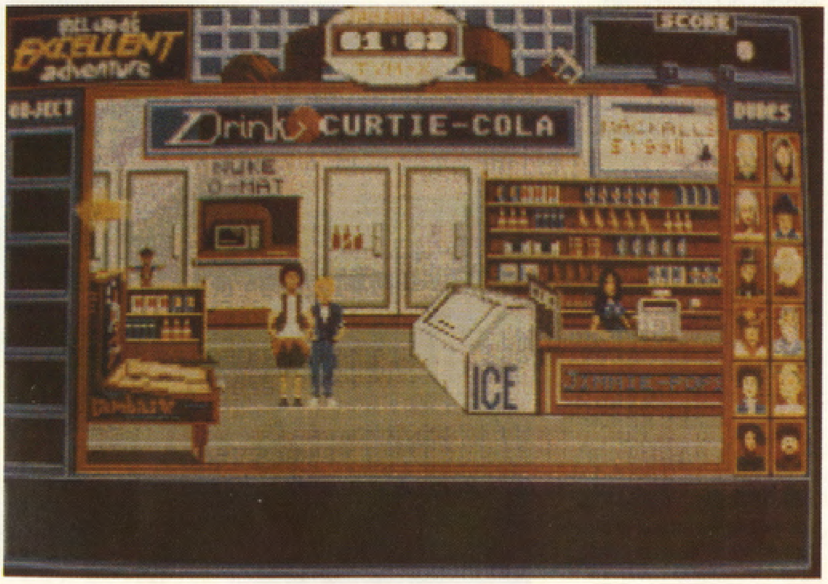
Bill & Ted's Excellent adventure è una specie di avventura dinamica a la Search For The King, tratta dall'omonimo lungometraggio di produzione anglosassone che, vista "l'inglesità" totale del tema, degli eventi descritti e degli attori coinvolti, non è mai stato importato nel resto d'Europa. A causa di ciò si perde un buon 50% di interesse e, commercialmente parlando, di potenziale di vendita, contrariamente a quanto accade con licenze cinematografiche di risonanza mondiale (Terminator e Ritorno Al Futuro l'han visto tutti!). La trama della vicenda risulta ciononostante accattivante, una volta introdotta la "molla" di una macchina del tempo attraverso la quale i protagonisti potranno viaggiare per gli spazi temporali, conoscendo direttamente molti personaggi legati alla storia dell'umanità. Bill & Ted, devono infatti sostenere alcuni esami universitari che implicano una perfetta conoscenza della storia dell'homo sapiens e perciò, invece di fare uso, come tutti, dei classici "bigini", pensano bene di sfruttare una cabina telefonica, carrozzata in Time Machine, e di andare a documentarsi personalmente, raccogliendo dati e risposte "dal vivo", dimenticando i testi scolastici.

All'inizio del gioco un minaccioso docente ci permette di impostare un livello di difficoltà (relativo ad un numero crescente di domande cui fornire esatta risposta), fornendoci i test su cui dovremo lavorare. Ci sarà allora da "intervistare" un Socrate della Magna Grecia, dialogare con Nerone (No Smoking, please!), unirsi al seguito di barbari di Gengis Khan, rubare uno spartito a Beethoven, condividere una grigliata mista con Giovanna D'Arco, nonchè liberare Freud dal Complesso di Edipo (no, no, non suonano rock questi, si tratta di psicoanalisi!!!) e imparare a maneggiare la colt da Billy The Kid in persona!





L'idea di Bill & Ted's è quindi particolarmente originale e stimolante, ma lo svolgimento del gioco si articola su una semplicissima serie di fondali fissi su cui spostare il doppio sprite dei due protagonisti, particolarmente rozzo e farragginoso nei movimenti. Sembra quasi di manipolare dei pupi siciliani in un piccolo teatro delle marionette a 16 Bit. Il gioco prevede chiaramente la raccolta e la gestione di numerosi oggetti, nonchè la risoluzione di alcuni puzzle, di modestissima difficoltà; parlando di complessità allora possiamo paragonare Bill & Ted'd Excellent Adventure a Snoopy o Treasure Island Dizzy, ben lontani dagli eccellenti esempi Accolade di qualche mese fa (Search For The King e Altered Destiny). Il commento sonoro poi non è nulla di eclatante, limitandosi a qualche, sparuta frase digitalizzata e ad un'accozzaglia di suoni sintetizzati già sentiti una marea di volte.



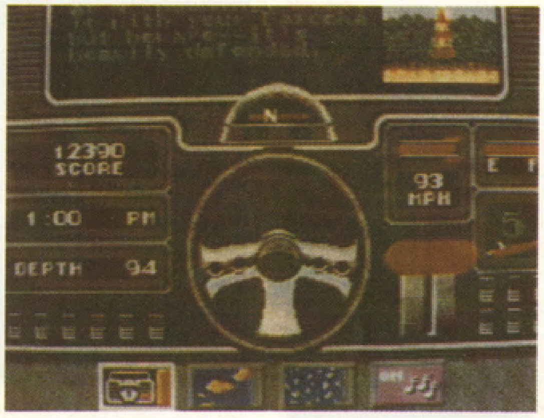
BIMINI RUN
NUVISION

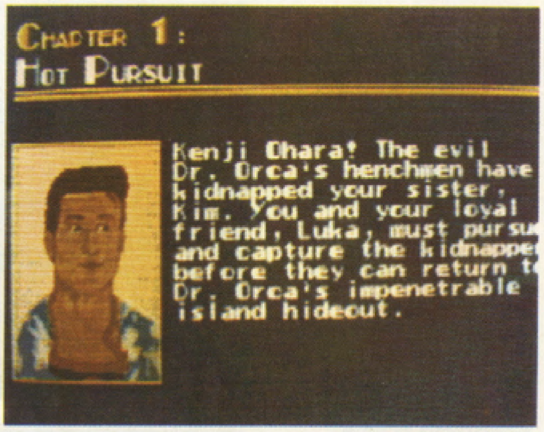
PREZZO: LIT. 125.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA: 8
SONORO: 7,9
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 8,3

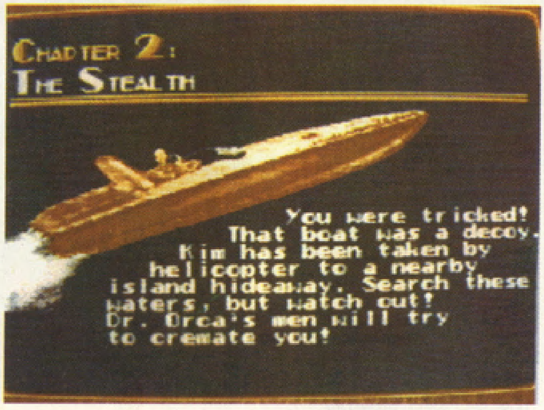
Bimini Run è un gioco davvero entusiasmante, veloce e coinvolgente. Unica pecca è la grafica modestamente curata che soccombe, in particolari e definizione, alle velocissime e frenetiche animazioni, peraltro vero punto forte del game. Uno shoot'em up "acquatico" difficilmente trascurabile, capace di regalarvi ore di divertimento. Un buon acquisto per i più giovani utenti di Megadrive.

Visto che le vacanze sono ahimè finite già da un po', ecco una simpaticissima occasione per rituffarci fra le spumeggianti acque dell'oceano (lo so che siete andati al mare a Cesenatico, ma fate finta di niente, l'oceano rende meglio l'idea!) e provare l'ebbrezza di una corsa OffShore a la Miami Vice. Bimini Run è infatti una versione Megadrive di classici game come Chase H.Q. e Technocop, proponendo una caccia al malvivente laggiù ai Caraibi, tra spiagge assolate, flutti cristallini, skipper e yacht fuori bordo. Il gioco si sviluppa quindi attraverso una chiara impostazione tridimensionale che ci vede alla guida di un potente motoscafo, impegnato a contrastare vascelli ed elicotteri nemici con cannoniere e Bazooka. Scopo del gioco è quello di salvare la bella Kim dalle sgrinfie di tale Dottor Orca, un truffaldino birbaccione di turno, molto vicino ai classici pezzi grossi Spectre di James Bond. Il gioco si sviluppa su più missioni di crescente difficoltà (sei per la precisione), organizzate in una caccia frenetica all'high score più entusiasmante (da mostrare con ghigno beffardo al vicino di casa, Nintendista fino al collo!). Ora, se la geografia non vi inganna, saprete ricollegare la zona di Bimini al famigerato Triangolo delle Bermude e proprio qui, i programmatori di Bimini Run vi aspetteranno con un mare di sorprese, traducibili in mostri ed avversari a dir poco fantascientifici (ci sono persino i dischi volanti) e particolarmente letali. Abbiamo fortunatamente a disposizione diversi livelli di difficoltà che prevedono anche un numero variabile di vite a disposizione, nonchè una serie di indicatori di gioco che ci mostrano cartina geografica e mappa della zona di esplorazione, particolarmente indispensabili per non perdere la bussola. A causa dell'estrema velocità e fluidità delle animazioni risulta infatti molto facile perdere la classica trebisonda e continuate a bruciar carburante girovagando di isolotto in isolotto senza una meta precisa. Le sottoschermate delle mappe sono richiamabili secondariamente al gioco vero e proprio e possono essere studiate in tutta calma e tranquillità.

A complicare però le cose contribuire la naturale morfologia dei luoghi esplorati che presentano reef, barriere coralline, acque basse, zone di "secca", scogli e banchi di sabbia a pelo d'acqua, nonchè la classica genìa di "innocent bystander" (imbarcazioni private, bagnanti, pescatori, yacht neutrali, ecc) che andranno accuratamente evitati, pena colossali collisioni con perdita di vite e tempo. Si può giocare da soli o in due, sviluppando in quest'ultima opzione un interessante lavoro di squadra per guidare il motoscafo e sparare, prendendo accuratamente la mira, ai vari bersagli.







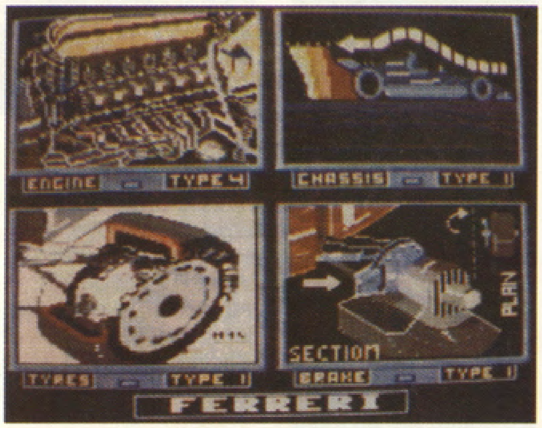


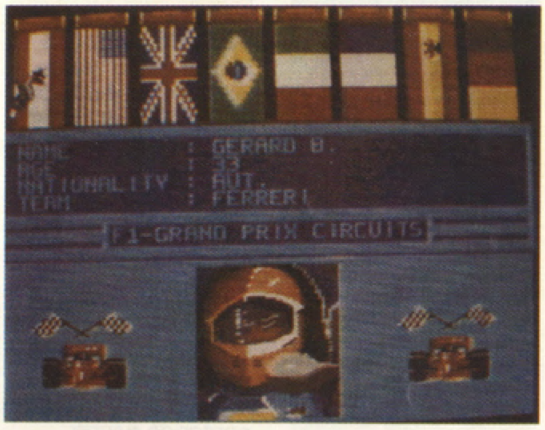
G.P. CIRCUITS
IDEA

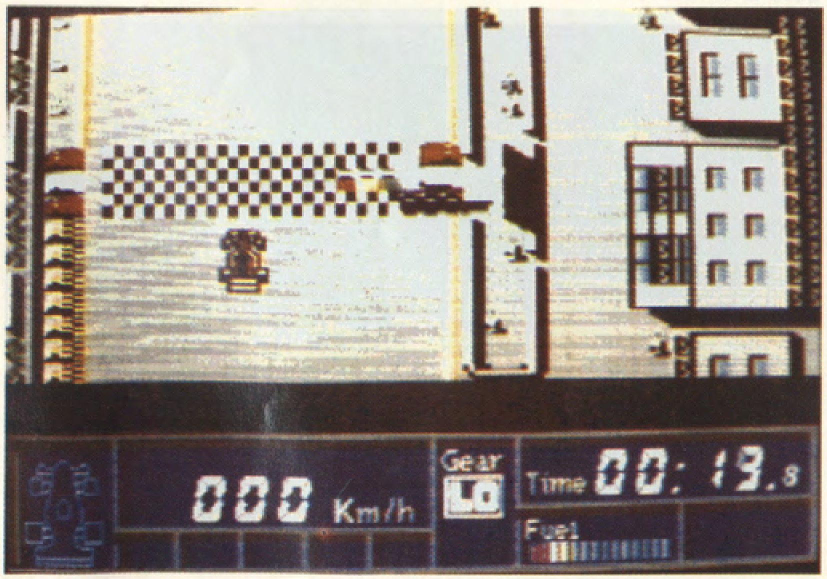
PREZZO: LIT. 29.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
8,6
SONORO:
8,2
GIOCABILITA':
8,8
VAL. GLOBALE:
8,53

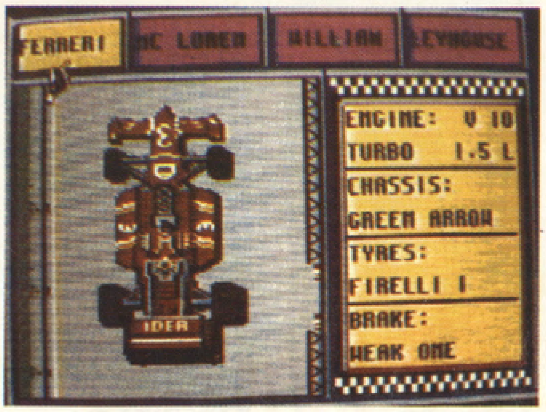
Forse l'Idea ha trovato (sarebbe meglio dire "riscoperto") la formula giusta per realizzare un gioco di guida decisamente entusiasmante. Basta con la grafica a tre dimensioni che scappa via quasi imbizzarrita o troppo lenta, è giunto il momento di gustarsi un sano arcade di guida visto interamente dall'alto, amministrando un pizzico di sana simulazione manageriale per svettare in cima alla classifica mondiale, spalla a spalla con Mansell e Prost. Un gioco da non perdere per il CBM64.

Wow! Ho appena aperto la confezione di questo nuovo game Idea e già mi trovo tra le mani uno stupendo badge laccato, da appuntare fieramente sul petto per far vedere a tutti di cosa è capace il team già "papà" di Bomber Bob e Lupo Alberto (tanto per citarne alcuni). Là, ecco già affrancata la clip e... via con un nuovo game di formula uno! La simulazione in questione si distacca notevolmente da analoghe, precedenti produzioni, del tipo Formula 1 Manager, proponendoci sì una porzione manageriale, ma miscelata ad uno sviluppo arcade decisamente originale ed innovativo. Possiamo tranquillamente affermare tutto ciò perchè il tipo di gioco offerto in G.P. Circuits lo avevamo già visto solo ai tempi delle console "primitive" (Intellivision e VCS 2600 Atari), circa una decina di anni fa. L'Idea ha infatti abbandonato la classica impostazione tridimensionale della macchinina sul circuito che sfugge via in prospettiva (che tante noie ha causato ai programmatori di mezzo mondo), ritornando alla classica visione dall'alto a due dimensioni, tipica dei primi arcade di guida, riconducibili appunto all'era delle prime console. Ciò fa indubbiamente piacere a chi apprezza una giocabilità particolarmente spiccata, che non sia penalizzata da animazioni grossolane e precarie, con un sistema di collision detection (in questo caso con i bordi pista) particolarmente faragginoso.
Attraverso un semplice puntatore a forma di mano potremo poi gestire ogni singola fase della sezione manageriale, per scegliere una fra le quattro vetture con cui correre (Ferreri, Mc Loren, William e Leyhouse), nonchè modificare il motore, lo chassis, il treno di gomme e l'impianto di frenata. Potremo infine selezionare un pilota (dandogli magari il nostro nome) e buttarci quindi nel Campionato del Mondo con giri di qualificazione prima di ogni Gran Premio (in totale le gare saranno 8). Per ogni corsa sono previsti cinque giri di tracciato al termine dei quali ci verrà assegnato un punteggio ed un premio-gara relativo alla nostra qualificazione. In base a ciò potremo quindi visitare un fornitissimo negozio per apportare tutte le modifiche tecniche necessarie per rendere la nostra vettura sempre più veloce ed affidabile.
E' prevista anche la fermata ai box, relativa agli indicatori di gioco che, posizionati nella parte bassa dello schermo, ci comunicano in tempo reale qualsiasi tipo di danno subito o di riparazione da effettuare al più presto per poter continuare la gara. Guidare è molto semplice: basta impugnare saldamente il joystick e spingerlo nella direzione desiderata per assecondare lo svolgimento del tracciato ed aumentare/diminuire la velocità. Sono previste due marce, il classico rapporto High/Low, particolarmente semplici da gestire durante la guida.
Manca purtroppo un "radar" di percorso, ma il computer si premura di far lampeggiare le icone relative a curve e strettoie sullo schermo, durante tutta la gara. Da tutto questo, unito ad una estrema gestibilità della nostra vettura, relativa ad animazioni particolarmente fluide e dinamiche, deriva un'altissimo livello di giocabilità che potrà stregare anche il più "stagionato" smanettone. Il commento audio è sufficientemente realistico e permette di impostare due particolari filtri specifici per migliorare al massimo le digitalizzazioni sonore.









ETERNAL CITY

NAXAT SOFT

PREZZO: LIT. 105.000
CARD
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND

GRAFICA:
8,4

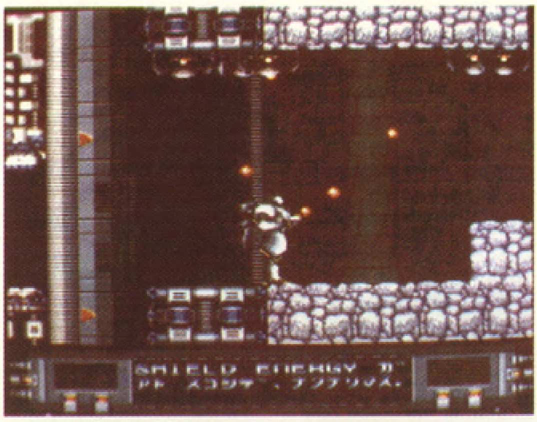
SONORO:
8,5

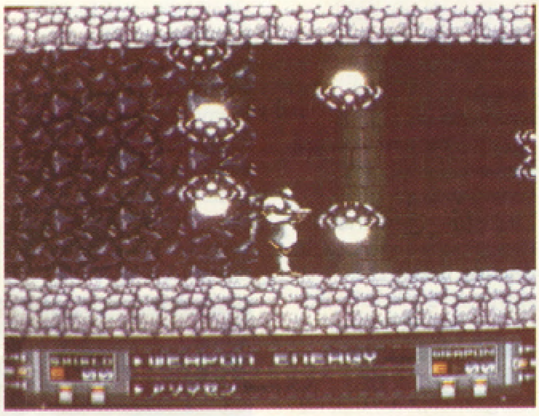
GIOCABILITA':
8,7

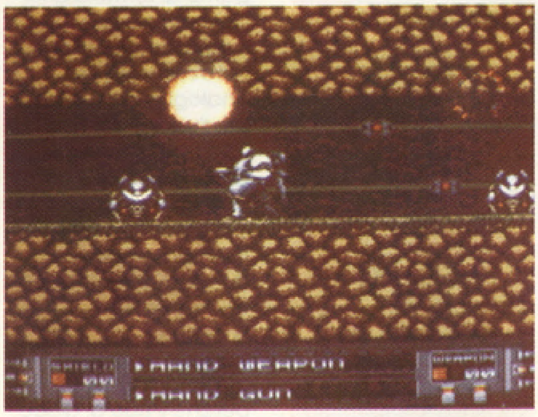
VAL. GLOBALE:
8,53

Eternal City è probabilmente uno dei migliori videogiochi platform attualmente disponibili per Super Grafx; veloce, scattante, dinamico, complesso e terribilmente impegnativo, questo clone di Turrican ci porta a casa tutta l'atmosfera e la giocabilità di un coin-op. Le istruzioni in giapponese non servono a nulla.

Sulla scia dei Turrican che tanto divertimento arcade stanno regalando a migliaia e migliaia di videogiocatori in tutto il mondo, la Naxat Soft nipponica ha ben deciso di creare un degno emulo di questa mini saga, creando appositamente uno scenario di gioco platform di dimensioni particolarmente







strabilianti e, al tempo stesso, preoccupanti. Il mondo di Eternal City, o per meglio dire, del suo eroe cibernetico YH-26 (per gli amici Algideross), si estende infatti per decine e decine di schermi organizzati in un sistema di grotte, piattaforme, sotterranei e campi di battaglia pressochè impossibili da visitare nella loro globalità in qualche semplice mezz'ora di gioco. Ci vorranno dunque parecchi giorni (e qualche notte, lo so!) per visitare Eternal City a bordo dell'YH-26, un potente robot da combattimento, impegnato a ripulire tutta la "card" da migliaia di nemici, contando su una manciata di armi supplementari. Queste rispondono ad altrettanti bonus, collezionabili durante il gioco, che ci regalano una pistola laser, un needle gun (chissà perché mi viene sempre in mente La Fuga Di Logan!), una potentissima Sonic Wave, un Blaster nultidirezionale, un Ring Cannon, nonchè alcuni simpatici "gadget" come un raggio al plasma ed una manciata di missili al Napalm! All'YH-26 potremo poi aggiungere un booster supplementare, sempre registrato sotto la voce bonus, per incrementarne le prestazioni, la velocità e, soprattutto, l'agilità in combattimento. A tale potenza bellica si contrappone la caparbietà e la pressochè analoga pericolosità di nemici e mostri di fine livello, decisamente più difficili da sgominare di quelli di un classico Turrican. In particolare, le varie ondate o pattuglie di aggressori, non si limitano ad affrontarci nelle varie porzioni di schermo d'appartenenza, bensì ci inseguono fino a quando non verranno distrutti. Da ciò scaturisce una miscela di gioco altamente esplosiva, in grado di farvi fondere più di un joypad prima dell'agognata The End; quest'ultima poi risulta relativa, in quanto Eternal City si gioca soprattutto per fare punteggi altissimi e registrarli su tabellone, piuttosto che per finirlo una volta ed "archiviarlo" fra una grigia marea di Card.

Le animazioni e, in generale, lo scrolling che definisce i molteplici fondali, risultano particolarmente curate e terribilmente vicine ad una realtà arcade. Molto curate le frame relative ai movimenti del nostro robot, che si muove con particolare fluidità sullo schermo. Di contorno ecco schizzar fuori dagli altoparlanti del vostro monitor un accompagnamento sonoro d'eccezione, in grado di "deliziare" le orecchie dei vostri vicini e di farvi perciò rischiare, come minimo, una precoce sordità! Di Eternal City ci piace proprio tutto, gameplay, grafica, impostazione di gioco e, non per ultima, la presenza di comodissime password che gratificano i nostri innumerevoli sforzi per terminare ogni livello



FRENETIC

CORE DESIGN

PREZZO: LIT. 39.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

GRAFICA: **8,8**

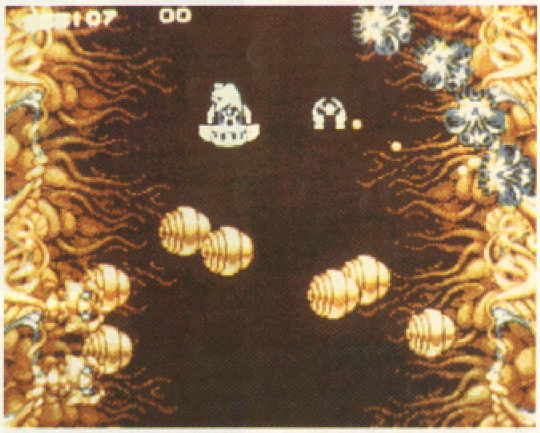
SONORO: **8**

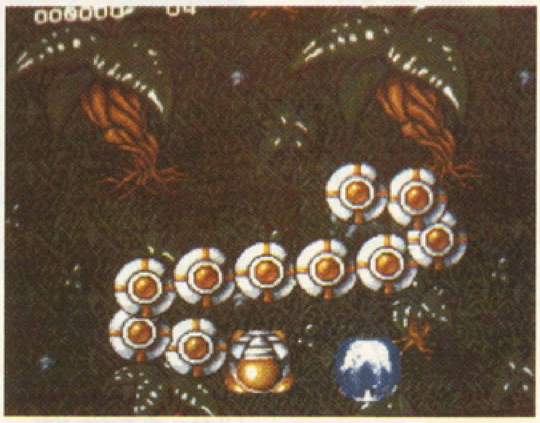
GIOCABILITA': **7,7**

VAL. GLOBALE: **8,16**

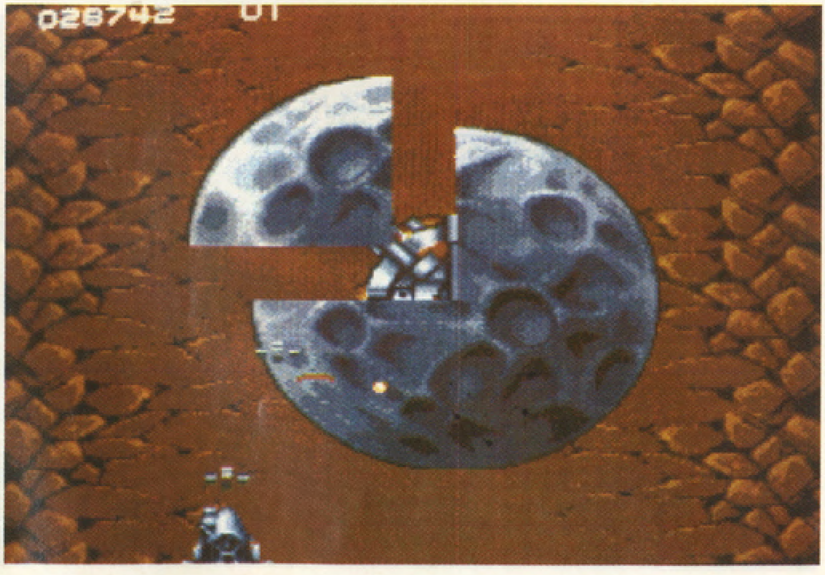
Frenetic è da paragonare ad una versione "verticale" di Blood Money; si tratta perciò di un classicissimo sparatutto (che non poteva mancare al già ricco ed interessante catalogo Core Design) in grado di tenere incollati allo schermo tutti i più giovani smanettoni. Grafica quasi da bar e sonoro spaccatimpani confezionano un prodotto di ottima qualità.

Rob Toone, programmatore in erba recentemente arruolato al team Core Design, sforna proprio in questi giorni il suo primo shoot'em up spaziale, particolarmente dinamico e divertente. Ahimè non è possibile parlare di originalità per questo Frenetic perchè di giochi come questo ormai ne abbiamo visti a decine (per non parlare di centinaia!). Rob è riuscito a mettere insieme ben otto, lunghi livelli di gioco organizzati su scrolling verticale a la SWIV e popolando il tutto con una modesta quantità di sprite e di mostri di fine livello. Al tutto, Jason-Gee (partner di Rob), ha pensato bene di allacciare un paio di sequenze animate (all'inizio e alla fine del gioco) a la Psygnosys, di sicuro effetto (se nessuno vi dice che si tratta di un game Core Design, vi potrebbe sembrare il seguito di The Killing Game Show o di Strix). Le differenze sostanziali che giustificano la nascita di questo ennesimo shoot'em up sono molteplici. Innanzitutto Frenetic permette un'altissima manovrabilità della immancabile navetta da combattimento, gestita attraverso l'uso esclusivo di un joystick robusto; gli sprite poi sono particolarmente grossi e rotondeggianti (questa è una mia teoria, ma quando sono troppo aguzzi e spigolosi non è tanto divertente nè osservarli, nè manovrarli!) e si muovono con particolare dinamicità e libertà sullo schermo. Quest'ultimo, dal canto suo, offre pochissimi ostacoli da superare (nonostante la grafica a "due dimensioni e mezza" ci tragga spesso in inganno, facendoci credere ostacoli da superare dettagli di scenario pressochè innocui!), lasciandoci liberi di sfrecciare via e schivare le orde di nemici ed il loro colpi letali. Proprio in quest'ultima fase Rob ha pensato bene di semplificare il sistema di collisione degli sprite; la nostra navetta infatti risulta vulnerabile solo in alcuni punti mentre se riceve un colpo sul muso o sulle ali si limiterà a traballare, dando l'impressione di aver schivato o ricevuto un colpo di modesta potenza. Non c'è poi il sistema dei Credits per continuare a giocare, perchè ciò potrebbe rendere davvero troppo facile finire Frenetic, penalizzando il rapporto prezzo/qualità del prodotto. Non ci sono, d'altro canto, punti o svolte forzate nel gioco che richiedano, ad esempio, la raccolta di un certo tipo di arma supplementare, come avviene nella stragrande maggioranza degli shoot'em up in commercio (comunque, più "roba" avrete è meglio sarà, perchè blastare i mostri di fine livello in quel loro fastidiosissimo guscio non è esattamente facile come bere un bicchier d'acqua!). Nel complesso possiamo dire che Rob ha cercato di potenziare al massimo il livello di giocabilità di Frenetic, proprio per non "clonare" brutalmente uno SWIV e frustrare migliaia di giocatori.
Tuttavia i molteplici sforzi per creare qualcosa di "nuovo" non riescono in quest'intento; Frenetic è certamente un gran bel gioco blastatutto, ma proprio di originalità non se ne parla!
Riassumendo le caratteristiche che, comunque, riescono ad elevarlo di un micron rispetto ad analoghe produzioni, potremo sottolineare la fluidità delle animazioni, la ricchezza di dettagli degli innumerevoli scenari, le tantissime tonalità sfruttate per colorare l'intero prodotto (e renderlo molto, molto simile agli shoot'em up per console), nonchè un livello medio di difficoltà e uno scrolling perfetto.









GEM'X

DEMONWARE

PREZZO: LIT. 25.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

GRAFICA: **8,8**

SONORO: **8,4**

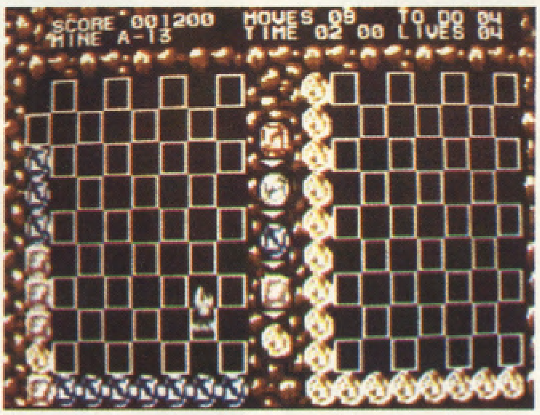
GIOCABILITA': **8,7**

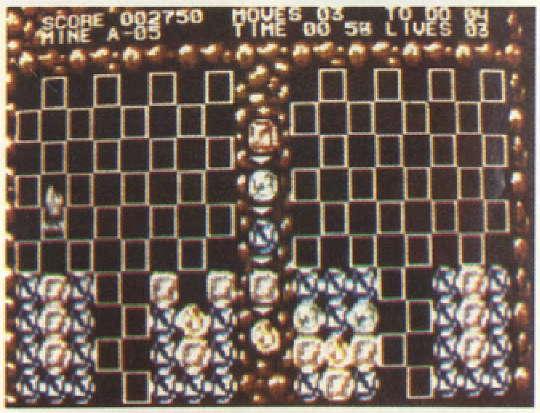
VAL. GLOBALE: **8,63**

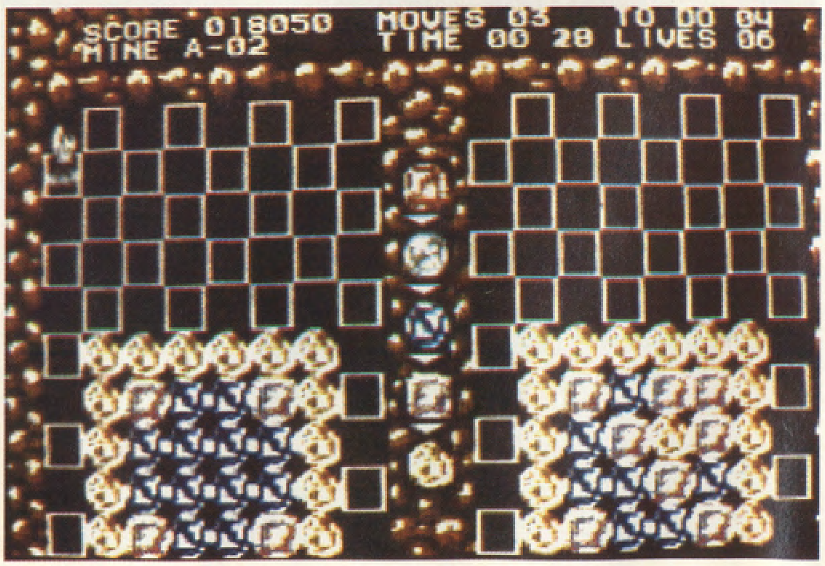
Gem'X ci regala una ventata di originalità e freschezza tra una marea di produzioni tutte uguali e ripetitive. Superbamente convertito, prima da Coin-op Kaiko e poi da Amiga (versione per Home iniziale), dimostra di avere tutte le carte in regola per diventare il passatempo preferito di molti sessantaquattristi. Lungo, divertente, non troppo difficile: ecco il puzzle definitivo!

Gem'X è un rompicapo specialissimo che combina pagine grafiche di stupenda fattura e suoni particolarmente armoniosi ad alcuni fra i più complicati puzzle, mai visti in videogioco. I livelli di gioco previsti sono ben 400, una più difficile dell'altro e tutti frammezzati a simpatiche animazioni o a paginette grafiche un po' osè, di chiara impostazione cartoon giapponese. All'inizio del programma noterete che l'area di gioco è divisa verticalmente in due metà uguali.









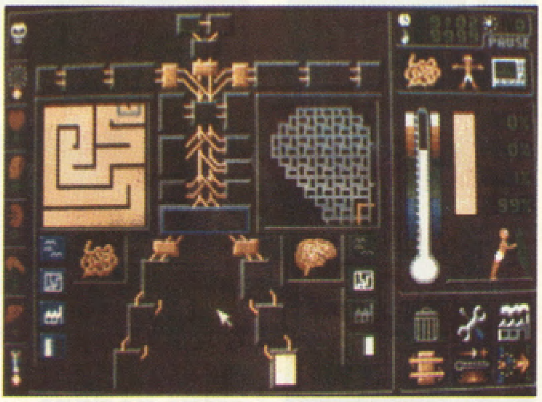
Sebbene le due metà sembrino uguali, noterete delle piccolissime diversità. L'idea di base del gioco consiste nel manipolare le gemme sulla parte sinistra dello schermo in modo che siano assolutamente identiche a quelle sulla destra. Per fare ciò potrete modificare l'apparenza delle gemme cliccandoci direttamente su, attraverso una comoda manina/ puntatore. Quando premete direttamente su una gemma essa "degraderà" di due livelli (dal rosso, al verde, fino al blu; dal verde al blu, fino al rosa, ecc.). Quest'azione avrà lo stesso effetto anche sulle pietre sovrastanti che "degraderanno" tutte di una tonalità. Se una gemma dovesse degradare sotto il livello omonimo, il colore giallo, esploderà immediatamente causando la caduta verso il basso delle pietruzze sovrastanti, riempiendo così lo spazio lasciato da quella esplosa (avete presente Puzznic e Pick'n'Pile?). I 400 stadi di gioco sono divisi in 26 "miniere", a loro volta differenziate in 16 sotto-livelli. Ogni miniera viene completata risolvendo un numero casuale di sotto-livelli, deciso automaticamente dal computer. Avrete però a disposizione un numero limitatissimo di mosse e di tempo entro il quale completarli! Se riuscirete a finire uno schermo sarete premiati con lo stage premio che aggiunge ai punti precedentemente totalizzati alcune unità bonus. Sarete poi in grado di scegliere una direzione alla "biforcazione" di gioco del Gem'X, molti simile a quella di Puzznic della Ocean. Alla fine di ogni miniera ci sarà ad attendervi una gentil donzella con gli occhi a mandorla, stuzzicantemente svestita con grande definizione di pixel. Inoltre vi verrà fornita una password relativa ad ogni miniera, che risulterà particolarmente utile per non dover rigiocare da capo tutto il puzzle. Si gioca con il semplice ausilio del joystick che controlla il suddetto puntatore per manipolare le gemme. Graficamente parlando. mi pare di aver già detto tutto: Gem'X dimostra di sapere e il fatto suo, sfoderando una qualità di immagine e definizione davvero gustosa per tutti i possessori di un CBM64. Le modeste animazioni sono veloci e ben articolate, mentre predomina fra tutti il notevole sfoggio di colori e tonalità che coinvolge l'intero schermo di gioco. Il commento sonoro è veramente simpatico, anche se passa inevitabilmente in secondo piano perchè di puzzle stiamo parlando e non esattamente di shoot'em up blastatutto!

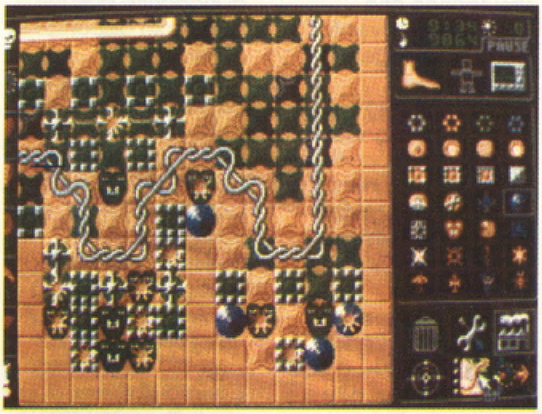
GERM CRAZY
ELECTRONIC ZOO

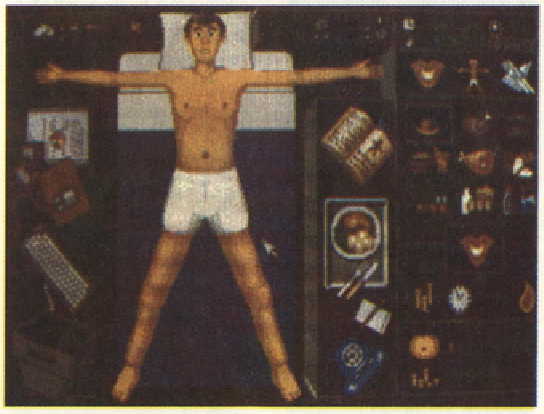
PREZZO: LIT. 39.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL
GRAFICA: 8,5
SONORO: 8,8
GIOCABILITA': 8
VAL. GLOBALE: 8,43

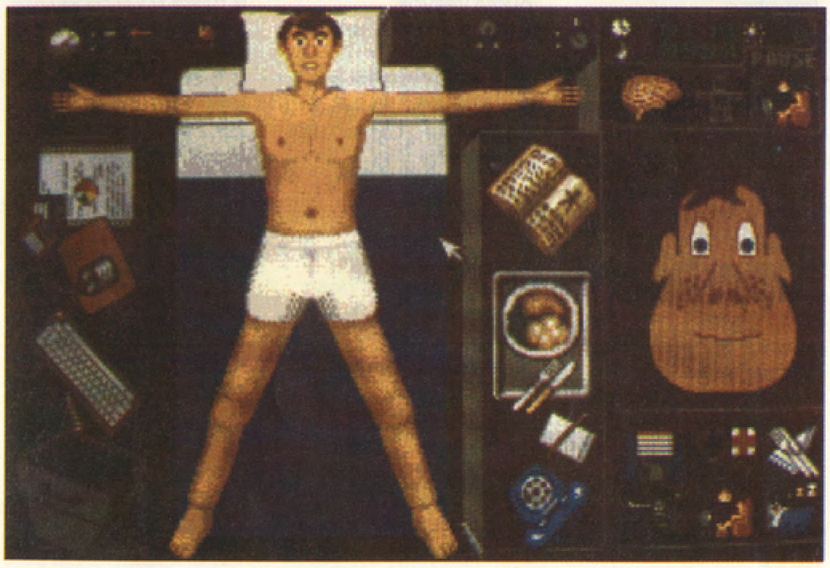
Nonostante il simpatico e grottesco disegno di copertina, Germ Crazy non dev'essere scambiato per un semplice arcade o, peggio, per una versione computerizzata de L'allegro Chirurgo. Si tratta infatti del primo simulatore medico che soppianta direttamente i classici scontri bellici della storia dell'umanità, vissuti su scacchiere e scacchiere d'esagoni, con altrettanto coinvolgenti campagne all'interno del corpo umano. Una graditissima sorpresa allora per tutti gli amanti delle simulazioni Board, che troveranno in Germ Crazy moltissimo pane per i loro denti, sposato ad un soggetto originalissimo, descritto con immagini e suoni di altissima qualità. Imperdibile!

Benvenuti a Germ Crazy, il primo simulatore medico-militare su larga scala! Gran parte dei combattimenti, molto simili a quelli descritti nei capolavori SSI, hanno infatti luogo nella carne o nel corpo stesso di alcuni malcapitati pazienti, probabilmente sfuggiti a Life & Death, per passare dalla proverbiale padella nella terribile brace della Electronic Zoo. Il corpo che funge da zona di gioco, rappresentato sullo schermo, è diviso in 24 porzioni che vanno dai piedi fino alle zone cervicali e alle diverse sezioni dell'encefalo. Ogni area possiede un ambiente caratteristico e richiederà perciò una tattica adeguata da applicare durante i combattimenti contro agenti esterni, microbi, freddo, ecc., ecc. Il conflitto si estende poi al sangue e ai linfonodi benché in queste aree l'influenza del giocatore sia relativamente limitata e gestita automaticamente dal computer. Non si deve necessariamente giocare una partita con scontri in tutte le aree, bensì si potrà impostare una singola zona di battaglia, proprio come accade nelle campagne militari dei simulatori classici. Le forze a nostra disposizione rispondono a quelle automaticamente generate dal corpo umano (anticorpi ed immunoglobuline) e a quelle somministrabili per via esterne, come medicine, antidoti, ecc. L'energia è il fattore cruciale all'interno del corpo. Questa inizia con una riserva che si rigenera periodicamente a seconda delle situazioni: più le cellule godranno di buona salute, più energia verrà immagazzinata. L'energia viene sfruttata per creare anticorpi e per rendere il corpo meno vulnerabile possibile. Ora, per non dilungarmi troppo nella descrizione di un gioco fornito con ben 34 pagine di manualistica interamente in italiano, cercherò di definire in poche parole un game decisamente insolito e quantomai complesso ed avvincente. Germ Crazy è praticamente una miscela di elementi strategici a la Board Game, sposati ad ottima grafica, a commenti sonori terrificanti (le urla digitalizzate dei pazienti fanno accapponare la pelle!) e ad un soggetto terribilmente simile alla realtà dei vari The Surgeon e Life & Death I e II. Non si opera perciò un paziente con il semplice ausilio di bisturi e divaricatore, ma si affronta l'invasione di agenti esterni, microbi e cellule degenerate con l'esclusivo apporto della strategia militare e dell'attenta tattica di combattimento di un Hall Of Montezuma o di un Desert Strike! Germ Crazy può essere giocato in tre diversi livelli, corrispondenti ad area singola, sezione di corpo e corpo intero.









Le condizioni di sconfitta sono sempre quelle relative alla distruzione totale delle cellule nervose. L'intero programma è gestito da un comodissimo set di icone che ci permettono qualsiasi tipo di intervento durante le 72 ore previste per ogni operazione. Iniziare a giocare non è semplice e vale la pena di leggersi a fondo il manuale di gioco, peraltro esauriente e ottimamente tradotto.

MS-DOS

THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

LUCASFILM

SCHEDE GRAFICHE: CGA, EGA, VGA
SCHEDE SONORE: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
HARD DISK: SI'
MEMORIA: 640K RAM
CONTROLLI: JOYSTICK, MOUSE O TASTIERA
PREZZO: LIT. N.P.
USCITA: ADESSO

GRAFICA: 9

SONORO: 9

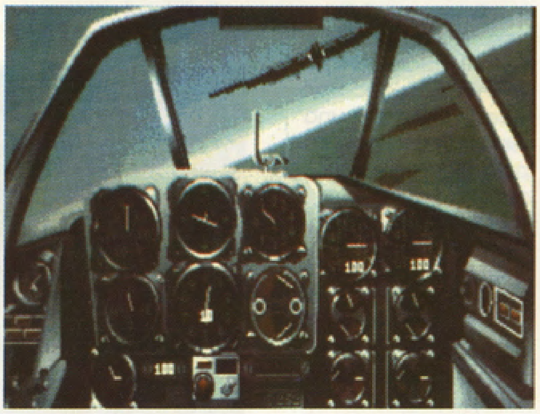
GIOCABILITA': 9

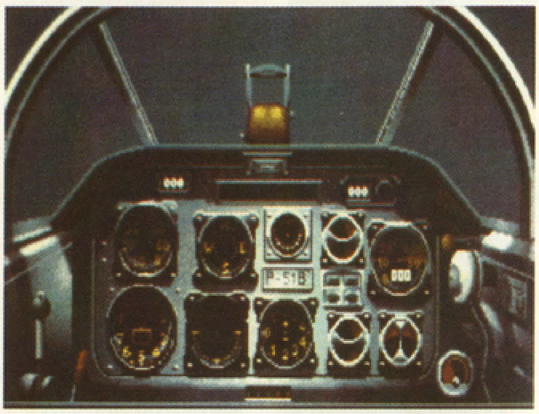
VAL. GLOBALE: 9

VG&CW YEP!

The Secret Weapons Of The Luftwaffe ci offre una panorama completo e stimolante di un futuribile proseguimento della Seconda Guerra Mondiale. Spiegato fin nei dettagli su 200 pagine di manuale in italiano, ecco un fantastico terzo capitolo della saga di simulatori Lucasfilm. Un prodotto eccezionale, imperdibile e destinato a durarvi moltissimo tempo!







Ne avevamo già parlato, ma alcune difficoltà burocratiche e di importazione ne hanno ritardato la pubblicazione nel nostro paese. Si tratta dell'attesissimo seguito di Their Finest Hour - The Battle Of Britain, che, magistralmente tradotto in italiano, "atterra" sui nostri PC con schede VGA e music card Ad Lib p Sound Blaster, per regalarci ore ed ore di frenetico combattimento aeronavale.
Sotto il titolone (un po' preoccupante, a dire il vero!) la Lucasfilm propone la fase probabilmente più interessante del Secondo Conflitto Mondiale, sviluppata sulla base di alcuni rivoluzionari dati tecnici relativi alla Luftwaffe nazista, peraltro basati su una buona percentuale di fantasia dei programmatori del gioco. Il naturale seguito della Battaglia D'Inghilterra infatti, viene ipotizzato e concretizzato in questa simulazione che prevede l'avvento dei primi aviogetti a reazione da combattimento che proprio l'aeronautica militare tedesca stava per mettere a punto sul finire della guerra. Dal 1943 al 1945 la "bionda Albione" di Churchill e la Germania nazista cercarono di imporsi sulla scena bellica con l'introduzione di nuovi velivoli, totalmente rivoluzionari rispetto ai già collaudati Spitfire e M-109 Messerschmidt. Si parla allora di prototipi a reazione che entrambe le fazioni cercarono di sviluppare, preventivando un ulteriore seguito della guerra, ma che poi restarono nei "blueprint" e negli hangar dei vari scienziati, con il capitolare delle Forze dell'Asse sul finire del 1945. Questo nuovo gioco Lucasfilm ci propone perciò una rivisitazione del passato, piena zeppa di incognite basate sulla reale disponibilità di tali, nuove tecnologie, in grado di capovolgere l'esito del conflitto. In particolare, sposando l'arma aerea nazista, potremo pilotare, ad esempio, il Messerschmidt 262, un aerogetto a doppia turbina capace di una velocità massima di ben 150 miglia orarie, armato di cannoniere e missili e considerato perciò invincibile. A questo gioiello si affianca poi la versione 163, ad unico razzo-motore, incredibilmente simile, esteticamente, allo Space Shuttle dei nostri tempi. I P51 Mustang e i P47 Thunderbolt a "stelle e a strisce" ci faranno allora un bel baffo, impegnati irrimediabilmente a fondere i motori a pistoni, nel disperato tentativo di metterci il sale sulla coda. La giocabilità è sempre quella: fluida, dinamica, coinvolgente e decisamente spacca-joystick. L'aspetto grafico si rivela di un pizzico migliorato rispetto ai precedenti simulatori Lucasfilm, soprattutto grazie all'inserimento di nuovi dettagli e particolari a livello dei cruscotti, dei comandi di volo, dei velivoli e degli scenari di battaglia. Numerosi sono i livelli di difficoltà che prevedono l'inserimento di numerose variabili come, avverse condizioni metereologiche e differenti potenzialità e disponibilità belliche del nemico. Si può anche impostare l'opzione che tiene conto delle letali accelerazioni G negative spesso dimenticate da molti altri programmatori "faciloni" che da sempre ci permettono di volare alla stessa stregua degli uccelli, dimentichi delle inevitabili limitazioni di un mezzo meccanico. Particolarmente curata risulta anche la sezione dedicata agli effetti sonori e visivi che prevedono commenti di ogni tipo (spesso digitalizzati in entrambe le sezioni) per rendere ancor più realistico il gioco. Degne di particolare menzione le animazioni dei proiettili che bucano le carlinghe, dei "canopy glass" che si frantumano, delle perdite di olio e carburante, e delle esplosioni con spettacolari vampate di fuoco.

MAGICIAN LORD

SNK

PREZZO: LIT. 320.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND

GRAFICA: 9

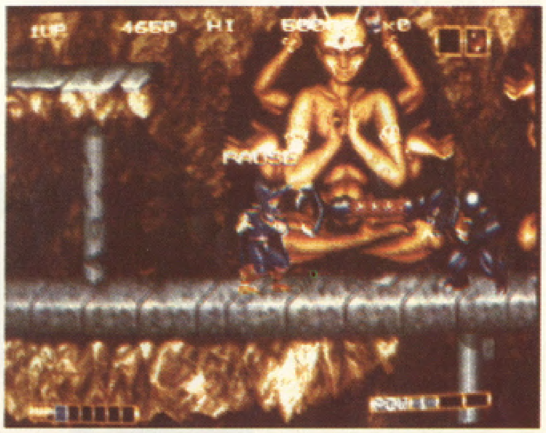
SONORO: 8,7

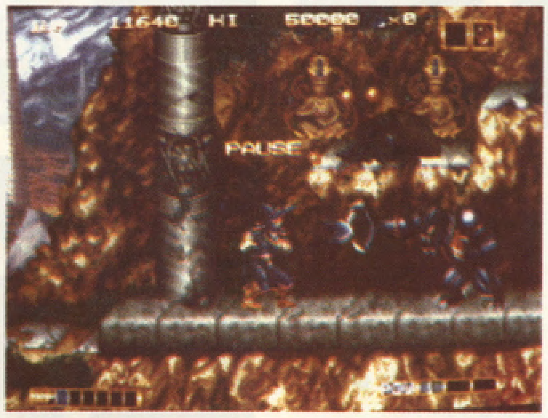
GIOCABILITA': 8,8

VAL. GLOBALE: 8,83

Magician Lord è un game decisamente imperdibile per chi vuole tramutare il proprio Neo-Geo in un vero Platform da bar. Lunghissimo, con una manciata di credits a disposizione, offre ben 42 Megabyte di gioco frenetico ed appassionante, destinato ad incontrare il favore di chi mangia pane e arcade ogni giorno. Se non vi piacciono i Platform Game statene alla larga: in Magician Lord c'è da impazzire!

Magician Lord è l'arcade platform definitivo per lo stupendo Neo-Geo. Ben 42 Megabyte (sì, avete letto bene, non ci credete? Provatelo!!!) di cartuccia ci aspettano per offrirci una versione incredibilmente migliorata, potenziata e corretta di un classico Ghouls'n'Ghost da bar. Sette lunghissimi stage di gioco, organizzato su scrolling parallattico di altissima definizione, si sviluppano infatti nella missione di un intrepido "apprendista stregone", impegnato ad affrontare orde di mostri infernali, per poi raggiungere l'alcova di un Lucifero di turno e cancellarlo dalla faccia della terra. Di trama quindi ce n'è ben poca e lo stesso dicasi di manualistica e fastidiose scritte in giapponese. Il nostro mago esplora perciò un macrocosmo coin-op descritto magicamente in termini di grafica e "cinematograficamente" per quanto riguarda la genìa di sprite di ogni sagoma, grandezza e tipo che lo popolano. In particolare i nostri nemici rispondono, grossomodo, a circa 9 razze di verse, mutazioni ed "incroci" esclusi, che risultano tanto definiti e stupendamente animati quanto impossibili da descrivere, perchè nati probabilmente dalla fantasia "malata" dei programmatori del gioco. Vi basti sapere che molte delle creature d'incubo che spesso avete sognato si concretizzeranno in pixel ed ossa negli schermi di Magician Lord. Per meglio affrontarli il nostro eroe potrà a sua volta modificare il proprio aspetto, assumendo le connotazioni di analogo mostro o mega guerriero, raccogliendo le sfere bonus nere che appaiono casualmente sullo schermo. Queste ultime sono presenti in tre tipi diversi, molto simili alle biglie di vetro con cui giocavamo da piccoli, ed in base alla diverse combinazioni (peraltro chiaramente descritte graficamente nel manuale di gioco) potranno tramutarci in differenti personaggi. In particolare potremo evolverci in sette fogge diverse, organizzate in ordine crescente di potenza e resistenza. Perdere l'aspetto raggiunto è ahimè molto facile (basta venir colpiti ripetutamente dai nemici), mentre le sfere appaiono casualmente sullo schermo e poco frequentemente. Durante il gioco potremo infine raccogliere alcuni oggetti bonus come, monete, coppe dorate, pietre preziosi, crocifissi, medaglioni e pugnali, in grado di aumentare la nostra potenzialità d'attacco nonchè incrementare il nostro score. Le animazioni si succedono sullo schermo ad un ritmo sconvolgente e con una precisione di dettaglio a dir poco favolosa. Non mancano poi botole, magli in ferro, porte, ponti, impalcature e trabocchetti vari che complicano piacevolmente lo svolgimento dell'avventura. Non parliamo poi del sonoro che, apprezzato nel silenzio di casa vostra (senza il "macello" di una sala giochi) riesce a dare il meglio, organizzando un'accompagnamento musicale di altissima qualità.









MEGA LO MANIA

IMAGE WORKS

PREZZO: LIT. 39.000
USCITA: OTT.91
GRAFICA:
8,7
SONORO:
7
GIOCABILITA':
8,9
VAL. GLOBALE:
8,2

Mega Lo Mania è un game che miscela un pizzico di strategia al "lavoro divino" degli dei di Populous; offrendo una miriade di competizioni (isole) sempre differenti e aumentando il grado di difficoltà di volta in volta, può imporsi come valida alternativa a molti, classici giochi di strategia. Un game intrigante, anche se un po' troppo ripetitivo, dotato di una confezione grafica di tutto rispetto.

Dopo il successo mondiale di Populous, Powermoger e Sim City, la Image Works ha deciso di dire la sua in fatto di "simulatori divini", proponendo una versione rivisitata, in termini di estrema giocabilità, di questo genere di produzioni. Nasce allora Mega Lo Mania, un classico gioco di conquista, ambientato su un centinaio di isole dove, due o più tribù si affrontano per ottenere la supremazia economico-politica. Ciò si traduce in una frenetica corsa verso le tecnologie urbanistiche e belliche, che possano garantire l'effettiva superiorità sui nemici.
All'inizio di ogni partita infatti (o se volete, di ogni isola), dovremo investire del ruolo di "ricercatori" parte dei nostri sudditi (si parte con un minimo di 25); a questo punto potremo scegliere, relativamente all'era di gioco selezionata (si va dal 900 A.D., alle epoche futuristiche), quale arma di difesa/offesa o quale miglioria architettonica creare, in modo da poterci garantire una certa predominanza politica. In particolare, come ho appena accennato, le armi vengono sviluppate per difendersi o attaccare, mentre le modifiche alla fortezza base, in cui il nostro popolo vive, prospera e si moltiplica, implicano un crescente livello di sicurezza, allontanando la minaccia di attacchi nemici. Per fare tutto ciò si impiega un comodissimo set di icone, presenti su schermo in alcuni raggruppamenti relativi alle opzioni di gioco. Per creare armi, ad esempio, dovremo prima cliccare sul simbolo della lampadina accesa, quindi selezionare nel sottomenu di icone quella relativa all'arma selezionata (fionda, lancia, arco, ecc. - la disponibilità di "idee" da realizzare varia in rapporto all'era in cui si gioca e al grado di evoluzione tecnologica via via acquisito). Una volta fatto ciò dovremo impostare il numero di uomini che prenderanno parte al progetto - più persone se ne incaricheranno, meno nascite potremo registrare fino alla concretizzazione del progetto. Se, infatti, lasciamo tutta la popolazione all'interno del nostro castello senza far nulla, i nuovi nati arriveranno a ritmi frenetici, quindi, per ovviare alla sovrapopolazione o alla mancanza totale di "fanti" da mandare in guerra con le armi sviluppate, dovremo cercare un equilibrio tra i due valori. In questa fase Mega Lo Mania si avvicina sensibilmente al sistema di gioco previsto in Millenium 2.2 e in Deuteros, lasciando poi spazio ad una classica fase bellica tratta direttamente da un Populous. Una volta armati infatti, i nostri uomini potranno cercare di massacrare le popolazioni che abitano altre estremità dell'isola, nonchè distruggerne le fortezze e quindi impossessarsi dell'intero territorio di gioco. I nemici chiaramente, durante questo lasso di tempo, avranno fatto le stesse cose, rendendo perciò la sfida sul campo particolarmente difficile da affrontare. Non ci sono casette da costruire o terreni da livellare e perciò, perdendo gran parte delle caratteristiche vincenti di Populous, Mega Lo Mania si adagia su di un soggetto quantomai ripetitivo e relativamente scontato. Diciamo allora che del best seller Electronic Arts si è presa solo la parte più dinamica, sposandola ad una versione "liofilizzata" di un gioco di strategia a la Deuteros. L'aspetto grafico è notevolmente curato, con simpatiche animazioni ed una impostazione prospettica tridimensionale di sicuro impatto visivo; anche l'accompagnamento sonoro è di tutto rispetto, così come i numerosi effetti speciali e i commenti vocali digitalizzati che ci comunicano eventi e progressi raggiunti.









NEWEL® srl

PRESENTI ALLO SMAU '91
pad 14 A/B "NEWEL"

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO	**tel.02/3234492**
UFFICI	**tel.02/3270226**
FAX 24h	**tel.02/33000035**
UFFICIO SPEDIZIONI	**tel.02/33000036**

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

NOVITA' ASSOLUTA

PEN-BRUSH AMIGA

Rivoluzionario meglio di una penna ottica, di un mouse eccezionale per disegnare, livello professionale molto precisa si usa direttamente sul tavolo. FANTASTICO!!!
L. 198.000

NUOVI PRODOTTI

TRACKBALLSENZA FILO	L. 149.000
MOUSE SENZA FILO	L. 139.000

DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIO-MASTER III ecc.

SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionature. Fino a 100Khz mono e 56Khz per canale in stereo.

SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo campionatore stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 56Khz in mono e da 38Khz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfonici.

Canon ion

LO STRUMENTO DI COMUNICAZIONE DINAMICO E IMMEDIATO



Still Video Camera RC-260

la macchina fotografica elettronica che si può collegare al computer

prezzo L 1.450.000

GARANZIA 12 MESI

• **DRIVE INTERNO PER AMIGA 500**	**L. 149.000**
• **DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT**	**L. 149.000**
• **DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)**	**L. 139.000**
• **DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4**	**L. 249.000**

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE PC 286 EMULATOR AT AMIGA 500 MULTITASKING

NUOVA VERSIONE ora con grafica VGA

Lire 390.000

adattatore per amiga 2000 L120.000

MANUALE IN ITALIANO

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

512K per A500	L. 75.000
512k + clock per A500	L. 95.000
*1,5 MB "PLUS" + clock	L. 199.000
*2 MB + clock	L. 289.000

*ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A

2 MB per A1000	L. 399.000
2 MB per A2000	L. 390.000

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

KICKSTART 1.2 & 1.3 ROM L. 89.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.
Solo per amiga 500/2000

IN OFFERTA SPECIALE NEWEL L. 149.000

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuito specificando il computer posseduto

Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.
L. 19.000

C'E BULK E BULK TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.
SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

LE PAGINE DEI LETTORI

Gentile redazione, sono un ragazzo di 15 anni, felice possessore di un A500 espanso, sono un vostro ormai affezionato lettore e vi reputo i migliori nel campo dei computers. Vengo subito alle domande:
1) Perchè non compilate una classifica dei migliori giochi dell'anno basandovi anche sulle nostre preferenze?
2) Potreste indicarmi tutti i titoli Cinemaware e dove potrei trovarli, dato che ormai è (SIGH!) fallita?
3) Sapete dirmi che voto avete dato al gioco della Ocean "IVANHOE", che secondo me è uno dei migliori giochi per il mio computer?
4) Sono disperatamente bloccato, a The Secret of Monkey Island, alla fine delle tre prove, quando devo chiedere al negoziante il prestito; lui non me lo vuole dare e quindi rimette la carta nella cassaforte. Come si fa ad aprirla? Seguo e segno le manovre che lui fa, ma sia spingendo che tirando non riesco assolutamente ad aprirla!!! Cosa devo fare? Vi prego disperatamente di rispondere alla mia domanda, che mi sta pian piano portando sull'orlo della pazzia. Ho cercato inutilmente l'Hint Book della grandiosa C.T.O. di Bologna, ma non si trova da nessuna parte qui a Roma. Vi prego, rispondetemi!!!
5) Per finire volevo chiedere il vostro parere su un caso alquanto strano: ho chiesto al mio negoziante se mi avesse potuto rimediare i giochi della Cinemaware DEFENDER OF THE CROWN e SINBAD, e mi ha detto che non li avrei potuti trovare neppure usati. Quindi l'unica soluzione rimastami è stata quella di comprare una copia pirata, di cui mi vergogno molto, ma purtroppo non ne ho potuto fare a meno. Ho solo quattro copie pirata, dovute tutte alla ricerca di giochi ormai fuori produzione. Spero che non ce l'abbiate con me per questo, e quindi spero di trovare la risposta alla mia lunga lettera nei prossimi numeri della vostra stupenda rivista.
CIAO A TUTTI "WILFRED OF IVANHOE"

Caro Wilfredo,
1) le classifiche, ahimè, sono una vera e propria spina nel fianco, perchè compilarle in maniera veritiera è pressochè impossibile. Abbiamo in mente qualcosa del genere, ma i lettori dovrebbero star lì a compilare una top ten e mandarcela al più presto onde evitare di farci perdere la trebisonda, scartabellando fra montagne di posta. Quando saremo pronti ve lo faremo sapere, comunicandovi tutte le modalità del caso.
2) Dunque, la Cinemaware non è fallita, ma è stata inglobata dal gruppo Mirrorsoft (leggiti bene le anteprime in diretta di VG&CW), quindi di giochi ne vedremo ancora e molto presto (Wow! Si parla di un TV Sports Boxing). Tutti i titoli te li possiamo dire, ma purtroppo risultano disponibili solo all'estero (Inghilterra) perchè qualcuno che li importava nel nostro paese ha "ben pensato" di smettere!! Nell'ordine: Defenders Of The Crown, S.D.I., The King Of Chicago, Sinbad & The Throne Of Falcon, The Three Stooges, Rocket Ranger, It Came From The Desert, Antheads-It Came From The Desert 2, TV Sports Basketball e TV Sports Football.
3) Ad Ivanhoe gli abbiamo appioppato un bel 7,8 perchè sinceramente era sì un bel gioco, ma ci sembrava decisamente troppo difficile. De gustibus...!
4) E' impossibile ciò che dici. Se ti sei segnato attentamente gli spostamenti della leva dovresti essere sicuramente in grado di aprire la cassaforte. Non c'è altro modo per farlo. Probabilmente, mentre stai leggendo queste righe, l'avrai già aperta! In caso contrario telefonaci in redazione!
5) Il parere che possiamo darti si ricollega a quanto ti abbiamo appena risposto al punto 2. Se la Leader non importa più i giochi Cinemaware l'unica possibilità per procurarseli risponde, ahimè, proprio al nome della pirateria. Rocket Ranger dovresti forse trovarlo ancora in riedizione economica, ma per quanto riguarda tutti gli altri titoli ciccia! Non ti vergognare dunque a comprarli piratati (spera solo che funzionino!) perchè questa volta la colpa non è assolutamente tua! Ciao e grazie dei complimenti!

Spett. Redazione di VG&CV, mi chiamo Enrico, per gli amici Chico o Vitellozzo; ho 15 anni, sono in prima liceo scientifico e possiedo una Ciofeca (leggi Amiga 2000; definizione data da voi nel numero 4 di questa rivista) a cui sono molto affezionato. Seguo la vostra rivista da alcuni mesi, ovvero da quando ne ho scoperto l'esistenza. Non vi dico che è bella, stupenda e fantastica perchè altrimenti vi gasate un po' troppo, ma con questo non intendo dire che non lo pensi. Amo pazzamente avventure e simulazioni di volo ho qualche domanda da farvi:
1) Vorrei comprare una simulazione di volo fantasmagorica; cosa mi consigliate ??? Non rispondetemi F19 perchè vi tiro dietro il computer; non capisco proprio che cosa ci trovate di tanto straordinario!
2) A Indiana Jones... quando si è nel tempio del Graal, non riesco mai a superare la prima prova; potete darmi una mano?
3) Che livello di difficoltà date a "The Secret Of Monkey Island"? Io l'ho finito in una settimana e sinceramente penso che sia un po' troppo corto, e forse anche un po' troppo semplice.
4) A Larry III sono arrivato nel ruolo di Patty, quando devo colpire con le noccioline il famigerato maiale, ma ovviamente non riesco a posizionarmi nel modo giusto, il programma mi dice sempre che sono troppo lontano, ma se mi avvicino il caro animale mi zompa addosso; vi supplico di darmi una mano!
Tanti saluti a tutta la redazione e ringraziamenti da un vostro neo, ma affezionato lettore.
ENRICO DUTTI

Bhè, caro Vitellozzo (grazie Mario, cavalla Saveria inclusa!),
1) Se proprio non ti piace F19, comprati al volo un bell'action simulator come F-15 Strike Eagle II. Di meglio in giro per Amiga al momento non c'è proprio nulla.
2) Per superare la prima prova clicca su "raccogliere" (o "pick up" se possiedi la versione inglese) e poi clicca sul punto subito sotto ai piedi del cadavere, nella zona dove la crepa di ramifica.
3) Di ciò che tu hai pensato, risolvendo la prima storia di Guybrush, ne ha fatto tesoro la Lucasfilm che è quasi pronta a pubblicare Le Chuck Revenge, alias The Secret Of Monkey Island II. Il livello di difficoltà sarà notevolmente più complesso, rispetto al primo episodio, decisamente troppo facile.
4) Per risolvere LSL III possiamo solo consigliarti di richiederci l'arretrato. Abbiamo già fatto un'eccezione rivelandoti la dritta per Indiana Jones, quindi cerca di venirci un po' incontro!!!!
CIAO!

Cara redazione di VG&CW, abbiamo deciso di mandare questa lettera perchè siete più intelligenti e comprensivi di quei pacchi di BIIIP!!! (per favore non censurate il nome - L'abbiamo dovuto censurare per forza, altrimenti nasceva la rissa!!! NDR.).
Gli argomenti che ci hanno spinto a scrivervi (siamo due amighisti) sono i seguenti:
1) Console
2) Giornali che dovrebbero essere venduti assieme agli articoli da bagno.
Leggendo l'ultimo numero di (IDEM COME SOPRA - ce risemo con la rissa!!!), e sarà proprio l'ultimo, ci siamo accorti che per loro Amiga e ST sono state superate dalle console. Dopo essere svenuti abbiamo raccolto le nostre idee su quest'ultimo scellerato fenomeno come è possibile che ci siano persone ancora così imbecilli da comprarsi tali giocattoli?
Esaminiamo ogni console.
PC ENGINE non ci va nemmeno di commentarla perchè già il nome dice tutto.
MEGADRIVE: abbiamo visto il famoso Kenshiro premiato ad altissimi voti: probabilmente avevano recensito il gioco in stato di ubriachezza.
Quella grafica non potrà mai essere paragonata al celeberrimo Monkey Island, Shadow of the Beast 2 o Killing Game Show.
Ora parliamo dei suoi 12 canali stereo (ma siamo sicuri che ne ha 12?). Le altre console vogliamo sorvolarle ma una dobbiamo proprio distruggerla: IL SUPER FAMICOM (morte!) AArgh!111 Ma come si fa a sborsare 700 carte per un pezzo di plastica mal fuso?!!! Abbiamo visto la bellezza dei suoi giochi: il 99% dato a Super Mario World proprio non lo sopportiamo.
Abbiamo visto il gioco; proprio non ha niente in più di New Zealand Story. Possiamo trarre una conclusione: FANATISMO.
Voi cosa ne pensate? E' vero che le console sono meglio del nostro computer? (Che bello è uscito l'ultimo dei Metallica! Voi preferite i Metallica o gli Slayer?)
Ora vi salutiamo facendovi i complimenti perchè voi siete gli unici a non impazzire di console.
Firmato DUE AMIGHISTI CHE HANNO AVUTO IL CORAGGIO DI SCRIVERE IL NOME DI UNA RIVISTA CONCORRENTE
ALESSANDRO E MARCO
(Coraggio comunque apprezzatissimo, tanto abbiamo capito tutti di quali "bimbetti" state parlando!).

Cari Amighisti (e mo' so' dolori!!!), mentre sfoglierete e leggerete le pagine di questa rivista, avrete già scagliato la prima, la seconda,... e la centesima pietra contro i vetri della redazione di VG&CW che, udite, udite, si è messo a recensire giochi per

console!!!!!
Come abbiamo però avuto modo di dire nel numero scorso, l'esigenza di recensire game anche per i "giocattoli" da voi aborriti, è nata non da una nostra scelta personale (e tantomeno da fanatismo "sponsorizzato" - chi vuole intendere "in tenda", gli altri in roulotte!), bensì dalla copiosissima richiesta dei lettori "sfortunati" (lo direste voi, no?!) che posseggono una console e che, probabilmente, necessitano della nostra estrema chiarezza di pensiero e dei nostri concreti consigli, anche nelle recensioni delle cartucce. Inoltre, NOI NON CI PERDIAMO IN STERILI PARAGONI O IN DIATRIBE fra questa o quella macchina, ma ci limitiamo semplicemente a recensire giochi per tutti i sistemi più diffusi, proprio come fa un qualsiasi rotocalco automobilistico dove potreste trovare prove su strada della nuova FIAT 500 e della più costosa e sofisticata Rolls Royce. Ognuno di noi possiede il computer o la console che vuole e che ha scelto in base a gusti, preferenze e consigli vari; in particolare, abbiamo potuto constatare che gli utenti di console sono cresciuti in maniera esponenziale negli ultimi mesi e da qui l'esigenza di rendere VG&CW accessibile anche a loro, espandendo non solo i nostri orizzonti, ma soprattutto la concreta opera di informazione della nostra rivista. Lungi comunque da noi affermare che il Megadrive è meglio dell'Amiga o che il Neo-Geo vale più di un IBM PC. Come ho già detto questi paragoni, alquanto sciocchi ed inconcludenti, non servono a nessuno. Servono invece a tutti le pagine di VG&CW che, aumentando, hanno registrato il "fiocco azzurro" relativo alla sezione console che rimarrà parte integrante della rivista fino a quando questo settore rimarrà presente in massa, in termini di vendite, titoli, macchine ed utenti. Tutto chiaro? Del resto lo spazio dedicato all'Amiga non è stato assolutamente intaccato o diminuito, no?! Per finire, preferiamo decisamente brani come Creeping Death e Seek & Destroy, quindi ci piacciono di più i Metallica! E voi che ne pensate di Blackie "W.A.S.P." Lawless?! Alla prossima!!!

Spettabile Redazione, chi vi scrive è un vostro accanito lettore; innanzitutto, vorrei farvi i più sinceri auguri e complimenti per la vostra rivista che sta andando sinceramente O.K., ma veniamo subito al dunque. Possiedo da un anno un Amiga 2000 e solo da poco tempo sono venuto a conoscenza del famosissimo e acclamatissimo gioco che ha fatto divertire i più e i meno bravi avventurieri: Dungeon Master. Ebbene, da quel momento ho cominciato un periodo di stress e di notti insonni, fino al momento in cui ho valicato l'ultima barriera trovandomi finalmente a faccia a faccia, con Lord Chaos. Ho cercato e ricercato di eliminarlo, ma niente da fare ed ora quando lo vedo ricordo ancora le sudate fatiche che non sono valse a niente, il mio cuore si ammanta di tristezza e la mia carriera di avventuriero sta per andare a rotoli. Così mi appello a voi, sperando che riuscirete a rimettermi il cuore in pace e che rispondiate a queste domande:
1) Per fare fuori Lord C. è indispensabile usare la firestaff?
2) Se è indispensabile o utile, come si deve utilizzare? (ad ogni modo, mi indichereste per favore il modo per eliminare Lord C.?)
3) Per curiosità, che voto dareste (da 1 a 10) al mio quartetto composto da Hawk the pearless, Deroov, Wuff the Ike e Tiggy Timal?
4) Ho comprato Chaos S.B. che livello tra i 4 mi converrebbe esplorare?
Vi ringrazierei di vero cuore se talvolta vi decidiate di rispondermi.
I più calorosi saluti da
TOMASSINI FEDERICO

Caro Federico, "talvolta" ci degnamo di rispondere alle tue lettere, come puoi vedere! Per tutte le informazioni da te richieste ci vorrebbero dieci pagine di rivista. Telefonaci allora in redazione e ti metteremo in contatto con Mirko Marchesi che di RPG FTL ne sa una più degli stessi programmatori!

Carissima redazione, innanzitutto vi faccio tantissimi complimenti per la rivista e vi ringrazio per la gentilezza che avete sempre dimostrato verso i rompi..come me, che ogni tanto vi importunano telefonicamente per le cose più stane e disparate. Sono un medico, sposato, che al termine di una giornata di lavoro, di cui una buona parte passata davanti ad un computer per motivi "seriosi", predilige mettersi davanti ad un PC per svago e relax. E questo, anche se non mi ritengo certo vecchio visto che non sono ancora arrivato ai trenta (però mi manca poco), in barba a chi pensa che i videogames sono roba per ragazzini.
A me piacciono molto le adventure, alcune simulazioni ed alcuni arcades, ma caso strano, sembra che certi guai strani capitino tutti a me. Infatti a questo proposito ho alcune domande da farvi:
1) Ultimamente ho acquistato SQ4 della Sierra ed ho un problemino durante lo svolgimento del gioco: va tutto bene fino a quando non arrivo alla Galaxy Galleria, poi salgo sul tappeto scorrevole di sinistra ed ancora tutto bene, ma dopo esser passato davanti al negozio di abbigliamento femminile ed alla sala giochi, al momento del cambio di schermata per arrivare, suppongo, davanti al negozio di abbigliamento maschile succede una cosa strana: si accende la lucetta dell'HD (dove il programma è istallato) sul computer e si sente il rumore che il PC emette quando sta caricando, ma tutto resta fermo lì e la schermata non cambia mai. Nota tecnica: il mio Pc è un 286 a 16 Mhz e di 1 mega di RAM che rendo tutta disponibile facendo il boot da un dischetto.
2) Anche KQV mi crea dei problemi, infatti se inizio il gioco saltando l'introduzione va tutto bene, ma se lancio il programma dalla sequenza automatica di introduzione, arrivo fino al dialogo con il gufo e poi il programma mi saluta con un nel "Out of Hunk!", ed è bello è che questo non avviene mai nello stesso punto della sequenza.
3) E' possibile "rallentare" un attimo l'inizio degli schemi di Dragon's Lair 2, visto che mi ritrovo morto prima ancora di avere visto cosa c'è in quella schermata?
4) Mi è piaciuto molto Indiana Jones and the L.C. ed ho visto che l'istallazione avviene su una directory "Indy3"; questo vuol dire che esistono altri due adventures analoghi (slurp!)? E se la risposta è si, dove li posso trovare?
5) Veniamo alle cose serie, perchè mai in Italia i programmi restano in distribuzione e quindi in vendita così poco? Io, per procurarmi Indy, mi sono rivolto, sempre grazie ai vostri suggerimenti, in Inghilterra, ma credo che tanti altri si sarebbero rivolti alla pirateria, più facile, più veloce meno costosa, e credo proprio che i pirati prosperino anche per questo. E' vero che un programma vende solo all'inizio perchè poi ci pensano i pirati, ma mi sembra strano che non esista una specie di archivio, di biblioteca, a cui rivolgersi se si vuole acquistare un originale (e tra l'altro pagandolo anche caro, altro problema non da poco).
6) Ultima domanda: mi potete consigliare qualche adventure, tenendo conto delle difficoltà di cui sopra e considerando che a me piacciono le adventures grafiche (posseggo KQ3 e KQ5, SQ4, tutta la saga di Larry, Indy, Loom, Zack McKracken, Elvira e Monkey island) e soprattutto quelle con una grande grafica.
Fine delle domande. Vi faccio ancora tantissimi complimenti per la rivista, che è semplicemente favolosa ed ancora tante scuse per la lettera lunghissima e per tutte le domande.
P.S. mi raccomando, continuate così perchè SIETE FORTI!!!
SANTUCCI MARCO
PISTOIA

Caro "Doc" Marco, quando bevo il caffè, dopo pranzo, mi viene sempre una strana fitta all'occhio sinistro, mi sai dire il perchè? Il cucchiaino lo tolgo prima!!!
Scherzi a parte (avrei bisogno di una ricettina...!), i problemi da te esposti per SQIV e KQV sono davvero insoliti (che ti hanno fatto la macumba?!). La scritta "Out Of Hunk" significa che il programma non trova più memoria, ma se possiedi 1 Megabyte di RAM e lo dedichi tutto al programma ciò risulta particolarmente strano. Potrebbe essere un difetto dei dischi originali che, in questo caso potresti comunque provare a farti sostituire; altrimenti dovresti assicurarti di non far "girare" nessun'altra applicazione prima di lanciare i programmi. In ogni caso, ti preghiamo di chiamarci in redazione dove potrai parlare con i nostri esperti per risolvere questo misterioso problema.
3) No, i giochi non si possono rallentare - l'unica cosa da fare sarebbe quella di disattivare il "Turbo", portando il tuo PC sui 10 MHz invece che sui sedici. In ogni caso il rallentamento sarebbe cosa di poco conto ed il gioco rimarrebbe comunque sempre difficile!
4) Questa osservazione ti calza proprio a pennello, se solo di chiamassi Watson di cognome e non Santucci. E' però ahimè "elementare" che di Indiana Jones in formato adventure al momento ne esiste solo uno (fra qualche mese arriverà il secondo) e che la scritta "Indy3" è semplicemente un codice di riferimento del programma. Sigh!
5) Abbiamo già accennato, qualche lettera sopra, che molti importatori italiani non hanno ancora capito che i videogame non sono arance o kiwi che se vengono tenuti in magazzino per troppo tempo finiscono con l'andare a male! Chi importa sconsideratamente mille e mille titoli per poi metterli in commercio per poco tempo, costringendo gli acquirenti ad una corsa contro il tempo per comprare "originale", non fa altro che favorire terribilmente i pirati. Se quindi molte persone non parlano inglese, non possiedono un fax, non hanno una carta di credito o, semplicemente, NON VOGLIONO COMPRARE A SCATOLA CHIUSA A MIGLIAIA DI CHILOMETRI DI DISTANZA (manco comprassero l'ultima serie di creme dimagranti "d'acooordoo?!?!?") e, di conseguenza, si rivolgono ai pirati, non sono certo da biasimare o da criticare pesantemente come molte altre riviste sono solite fare. E' facile scagliare la prima pietra quando manca un concreto substrato di vendita, distribuzione e mantenimento dei titoli, ed è ancor più gratuito e stupido "spingere" a tutti i costi un prodotto originale che per qualche ora non si trova che nei negozi! Meditate gente, gli acquirenti potenziali di "originali" sono sempre di più: che vogliamo fare, continuare a raccontar loro balle?!?!
6) Bhè, pare che le migliori adventure tu le possegga proprio tutte. Prova comunque Lords Of Doom distribuito dalla Softel (che lo mantiene in magazzino!) e metti via qualche soldino perchè fra pochissimi giorni usciranno Space Quest I-II-III, King's Quest I-II-III e Leisure Suit Larry I-II-III in versione riveduta e corretta per VGA e schede musicali varie. Inoltre, sempre entro tempi brevissimi, la Sierra pubblicherà Conquest Of The Longbow: The Legend Of Robin Hood. A proposito, ce l'hai già Heart Of China?
Ciao e, ricordati la "ricettina"!!!!!

PER ALESSANDRO D'ERME: TELEFONACI IN REDAZIONE!!!!!!!

VG&CW

Oggi parliamo di...

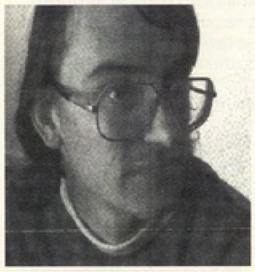
PROGETTO: AH 73M THUNDERHAWK

SOFTWARE HOUSE: CORE DESIGN
VERSIONI: ATARI ST - AMIGA - IBM PC
USCITA: SETT. 91

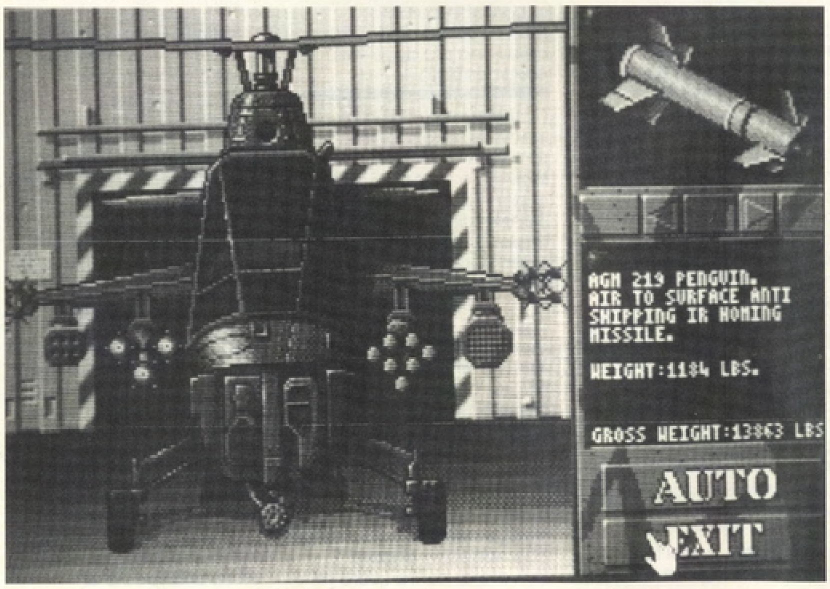
Dopo il nostro specialissimo scoop su MiG 29 Super Fulcrum, i nostri inviati, sempre a caccia di golosità, si sono intrufolati nei sontuosi uffici direttivi CORE DESIGN a due passi da Nottingham. Qui si sono imbattuti per l'ennesima volta nel simpatico e disponibilissimo Richard Barclay (Hi, mate!), responsabile marketing e PR Manager, tramite il quale hanno potuto beccare sul fatto il programmatore di AH 73M THUNDERHAWK (Mark Avery), ultimo nato della tecnologia elicotteristica simulata.
Una parola tira l'altra e, in men che non si dica, ne è uscito un succosissimo reportage sull'ultima fatica CORE DESIGN. Scopriamolo insieme.

A Derby, ridente cittadina industriale dell'omonima contea, abbiamo incontrato "la mente" responsabile di AH 73M THUNDERHAWK, un nuovissimo, eclatante simulatore di volo, degno emulo degli Apache MICROPROSE. L'aria che si respira qui al 49 di Station Road è proprio quella del Top Secret assoluto, con tecnici che vanno, camici bianchi che vengono, gente che bisbiglia e si guarda alle spalle con circospezione - manca solo di intravedere per un attimo la fusoliera di uno Stealth Fighter da una porta socchiusa è voilà: Clint Eastwood sbucherebbe fuori e se lo ruberebbe!

MARK AVERY (per gli amici semplicemente MAC)
ETA': 28 anni
STUDI: Comprehensive School. Inglese, Matematica, Geografia, Fisica, Scienza del Computer.
RESIDENZA: Derby
CIBO PREFERITO: Sheperds Pie (Quiche di carne, cioè!)
MUSICA PREFERITA: Metallica, Bon Jovi, Yazoo.
FILM PREFERITI: Terminator 2, Total Recall.
ATTORI PREFERITI: Herrison Ford, Jane Seymour (Yuck!!).



D: Quando hai iniziato ad amare computer e videogiochi?
R: Avevo dodici anni quando mi è nata la "febbre" informatica!
D: Quando hai iniziato a programmare? Su che computer?
R: Un'anno dopo ho iniziato a dilettarmi con il mio Vic 20. Sostanzialmente sono un autodidatta e ho accumulato una grossissima esperienza su tutto ciò che si deve sapere per programmare, durante ben 11 anni di studio-gioco indefesso.
D: Che computer possiedi? Hai qualche console? Pensi di iniziare a programmare su qualcuna di queste?
R: Posseggo un'Amiga 500 con un bel po' di "roba" attaccata e recentemente mi sono comprato un Mega Drive. In un prossimo futuro penso proprio che convertirò Thunderhawk per questa console SEGA.
D: Hai già programmato software?
R: Sì, ho realizzato COMBO RACER pubblicato qualche tempo fa dalla Gremlin.
D: Facevi parte di qualche altro team di programmazione?
R: No.
D: Perchè o come hai conosciuto e deciso di lavorare con CORE DESIGN?
R: Bhè, sin dalle prime produzioni, quando la CORE era ancora giovane, sono rimasto positivamente colpito dal modo di lavorare di questa software house e soprattutto dall'infinito spirito creativo e competitivo che si respira nei loro uffici. L'idea poi di mettermi a lavorare per un team con molti best seller già all'attivo, mi ha spinto a questa decisione.
D: Come si svolge il tuo lavoro? Ti piace agire in team o da solo?
R: Mi piace molto lavorare insieme ad altri programmatori. Come ripeto, l'atmosfera che si respira alla CORE DESIGN è a dir poco frizzante e, creando software "spalla a spalla" con altri ragazzi di dà una certa sicurezza: se c'è un problema sono tutti pronti a risolverlo in equipe.
D: Parliamo un po' di THUNDERHAWK: ci saranno similitudini con GUNSHIP, GUNSHIP 2000 o con altri simulatori del genere?
R: Sì e no, nel senso



che THUNDERHAWK può essere considerato 50% simulatore e 50% arcade. Ho cercato infatti di evitare un ennesimo "clone" con i simulatori veri e propri, come quelli Microprose, offrendo qualcosa di altamente interattivo, divertente e godibile da tutti.

D: Quale sarà l'obiettivo del gioco?

R: Partendo dalla base della crescente instabilità dell'equilibrio di pace mondiale, le Nazioni Unite hanno deciso di creare un team elitario di combattimento, denominato Merlin, capace di risolvere le varie crisi politico-militari, senza scatenare un conflitto su larga scala. Il gruppo MERLIN ha a disposizione i più sofisticati elicotteri da combattimento, come i Thunderhawk appunto, e si rivela capace di affrontare qualsiasi problema o scenario di battaglia, basandosi su altissima tecnologia ed ingente potenza di fuoco. Il gioco sarà vissuto allora attraverso dieci missioni di crescente difficoltà, sviluppate su sei differenti scenari che includono il Sud Est Asiatico, il Medio Oriente e l'Europa del nord.

D: Come ti è venuta questa idea? Perchè un altro simulatore di volo?

R: Semplicemente perchè THUNDERHAWK è il primo ed unico, almeno fino ad oggi, simulatore che possiede una notevole percentuale di gioco arcade. In questo modo ho creato qualcosa di realmente innovativo, partendo da una storia base e sviluppandoci su un universo tri-di simulato, completamente "giocabile".

D: Le animazioni e la gestione della tridimensionalità saranno particolarmente veloci e realistiche?

R: Saranno velocissime! Pensa che lo schermo si ricostituisce ben dieci volte al secondo, tenendo conto di ogni singolo pixel!

D: Immagino che ci saranno moltissimi comandi da tastiera o da mouse: si sfrutteranno menu a scomparsa o semplici input da keyboard?

R: Niente di tutto questo. Il gioco sarà esclusivamente gestito via mouse e la tastiera verrà impiegata solo per vedere, ad esempio, un missile in avvicinamento dal punto di vista avversario o seguirne la traiettoria verso un bersaglio; inoltre, durante qualsiasi fase del gioco, potremo osservare il nostro chopper dall'esterno, proprio come accade in altri simulatori.

D: Come sarà il manuale di istruzioni? Ci sarà una storia o comunque una panoramica sulla tecnologia Stealth fino ad oggi?

R: La manualistica non sarà particolarmente voluminosa o complessa. Visto che di simulatore-arcade stiamo parlando, non ci saranno pagine e pagine di spiegazioni e di informazioni da memorizzare, ma qualche semplice schema di gestione per rendere il più immediato possibile l'approccio al gioco.

D: Che tipo di esperienza ai sfruttato per realizzare questo simulatore? Da dove hai collezionato i dati relativi ai velivoli militari, e all'aerodinamica in generale degli elicotteri da guerra?

R: Io e gli altri ragazzi della CORE DESIGN, ci siamo basati su numerose pubblicazioni per venire a conoscenza dello stadio attuale di sviluppo tecnologico militare; un pizzico di preziosissime notizie le abbiamo anche tratte dalla recente Guerra del Golfo, implementandone alcune caratteristiche peculiari nel nostro gioco, vista l'enorme risonanza mondiale di questo scontro.

D: Cosa ne pensi di introdurre una mascherina da sovrapporre alla tastiera per facilitare la gestione del simulatore?

R: No, non metteremo nessuna mascherina per i comandi da tastiera; saranno così pochi gli input da keyboard che ricordarli sarà un gioco da ragazzi.

D: Per gli effetti sonori hai impiegato qualche digitalizzatore particolare?

R: Sì, mi sono servito del Perfect Sound.

D: Che linguaggio di programmazione hai impiegato per la realizzazione di THUNDERHAWK?

R: Codice Macchina al 100%.

D: Hai mai provato a volare su un vero elicottero militare?

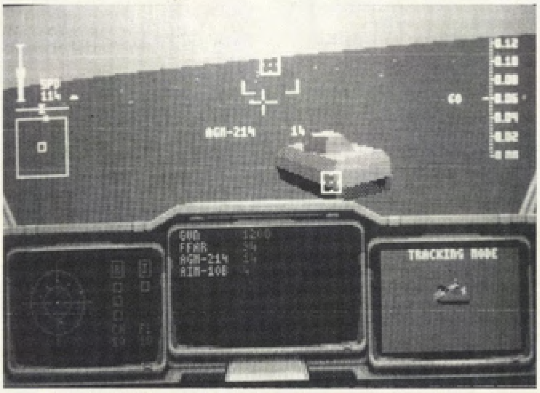
R: Purtroppo no!!!!

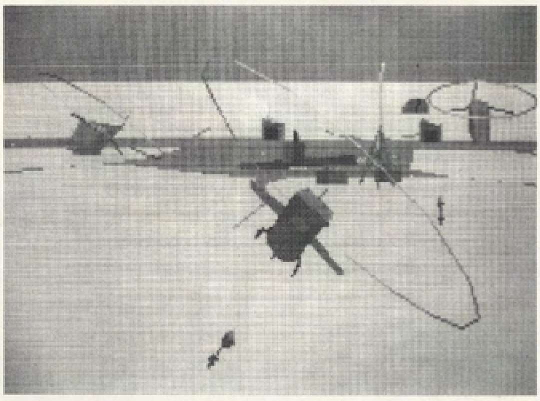
D: Ti ha influenzato o ispirato qualche film di guerra in particolare?

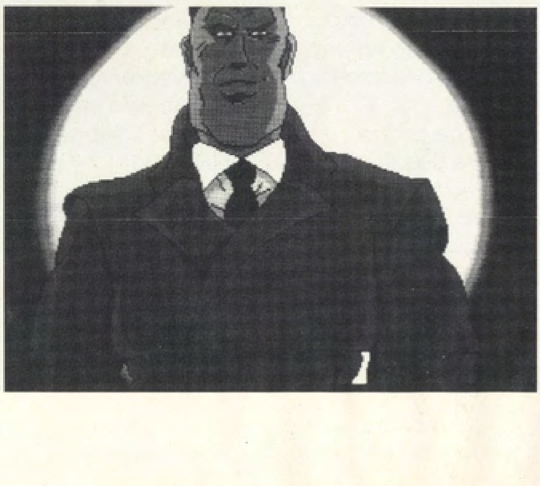
R: No, decisamente. Non mi faccio influenzare da tutto quello che vedo al cinema.

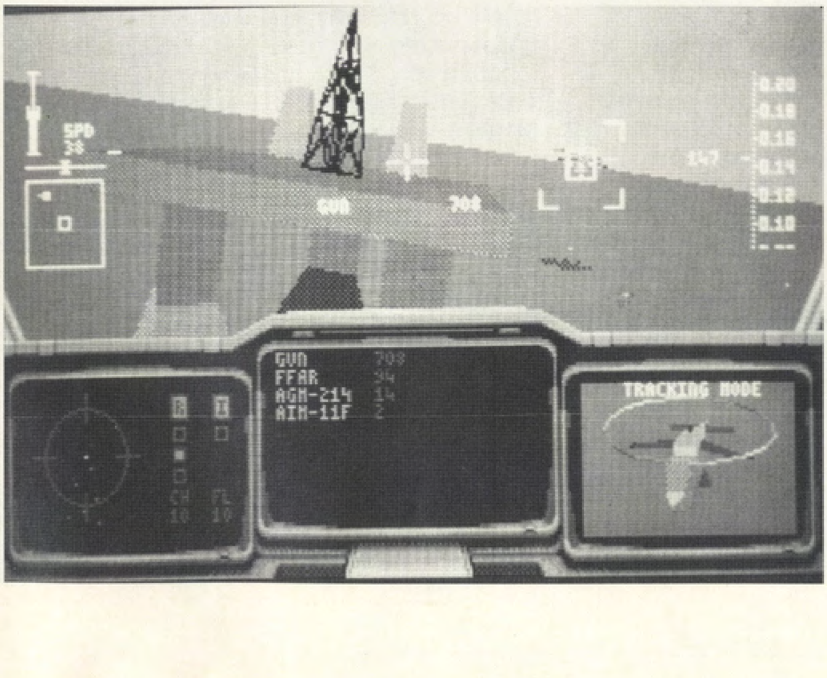
D: Le prossime righe sono a tua disposizione, hai qualche commento particolare?

R: Sono molto contento di lavorare con CORE DESIGN e vado molto fiero del mio THUNDERHAWK: vedere per credere!









FARE UN VIDEO-GAME: MEMORIE DI UN QUASI PENTITO (2)

L'angolo del Critico

La scorsa volta ho chiacchierato un po' del parallelo tra la realizzazione di un film e quella di un video-game. partendo dalla sceneggiatura, passando allo storyboard e alla colonna sonora, fino a introdurre l'inquietante figura del supervising producer: ovvero, il criticatutto. Il produttore/supervisore è un personaggio che generalmente ha uno grande competenza nel campo in cui opera, sia esso cinema, musica o videogiochi, e di diverte come un maniaco ad occhieggiare da sopra la vostra spalla mentre state lavorando. Il suo scopo all'interno di una software house è quello di ottimizzare i processi produttivi (ad esempio, impedire che dei programmatori in erba intraprendano la realizzazione del famoso super shoot'em-up di cui parlavamo nel numero scorso), criticare costruttivamente i risultati conseguiti, suggerire soluzioni alternative, e così via. In pratica è la voce della ragione. Per un gruppo di ragazzi che decidono di realizzare il loro primo game non è facile trovare un supervisore. Conviene allora ricorrere ad un amico volenteroso e non proprio digiuno di computer e video-giochi che si presti a seguire il progetto da una posizione esterna e quanto più obiettiva possibile. potrebbe anche fungere da play-tester (collaudatore del gioco), da supporto morale, tecnico hardware, fattorino, cameriere, cuoco, maggiordomo, magazziniere, operatore ecologico,...e chi più ne ha più ne metta. Sempre che l'amico sia d'accordo.

Mentre è in corso una produzione cinematografica, e talvolta anche prima che questa abbia inizio, alcuni signori, detti press agent, si preoccupano affinchè stampa, radio e TV parlino e straparlino del film in questione. La stessa cosa accade nel mondo del video-game: i press agent delle software house tempestano le riviste come quella che avete fra le mani di notizie, foto, preview, demo giocabili e non, poster, adesivi, pupazzetti pelosi e/o mollicci, procacciano interviste ai programmatori, ai manager, alla cameriera del fast food dove solitamente mangia un amico del cugino del grafico, raccontano barzellette e ballano il tip-tap, affinchè vengano pubblicate parole, parole, parole sui giochi di prossima pubblicazione. Sempre in questo ambito è quasi superfluo parlare dell'importanza di una buona immagine che identifichi il prodotto: vale a dire l'illustrazione che appare sulla scatola del gioco e sulle pagine pubblicitarie. Si può affermare con una certa sicurezza che il 30% del successo di un video-gioco dipende esclusivamente dall'impatto visivo della sua "copertina". Provate ad immaginare cosa sarebbe stato di un gioco come "Barbarian II" della Palace se sulla scatola non fosse stata piazzata quella foto di un quasi-Conan/ Schwarzenegger in coppia con la mitica aria Whittacher, la donna più "in forma" del mondo del chip! Risolto anche il problema dell'immagine, il film può uscire nei cinema e il video-game può arrivare sugli scaffali di negozi.

Questo tipo di processo produttivo, per quanto complesso possa sembrare, è una normale routine che ormai anche le software house nostrane conoscono perfettamente e sanno far "girare" al meglio. Genias, Idea e Simulmondo rappresentano pertanto tre alternative professionali per la pubblicazione del proprio video-game, che nulla hanno da invidiare alle concorrenti inglesi, se non la minore anzianità di servizio. Vagando nell'underground dei programmatori-smanettoni, ho avvertito un grande senso di sfiducia nei confronti delle software house italiane, sfiducia che inibisce qualunque tentativo di procedere oltre la trita e ritrita "intro" per la paura di "essere fregati" o di "essere troppo lontani". Perchè "essere fregati"? La maggior parte dei programmatori alle prime armi sguazza nella maleodorante pozzanghera della pirateria: scambiano-comprano-smontano-rompono i giochi pirata, senza rendersi conto di quanto ciò sia limitante e privo di uno sbocco reale. la costante sensazione di essere ai margini del legale li porta ad una sfiducia cronica nei confronti della possibilità di realizzare un vero video-game. L'ambiente in cui generalmente operano (la stanzetta del piratone di zona), infatti, il bombarda di voci incredibili: "Lo sai che Over The Net è un vecchio gioco della QuickSilva che hanno copiato da Spectrum e portato su Amiga cambiando i nomi degli autori? E lo sapevi che la Simulmondo è in combutta con l'Idea e che Formula 1 3D l'hanno rubato ad un bambino che glie lo aveva mandato in visione?" "Ma chi te l'ha detto?" " Ah, io sono un amico di uno dei programmatori di Lupo Alberto! Queste cose le so di prima mano!" Il bello è che i nostri amici credono a TUTTE queste voci, nessuna esclusa. Da qui il senso di profonda sfiducia di cui sopra. Perché "essere troppo lontani"? Le sedi delle software house italiane sono bologna (Genias e Simulmondo) e Casciago (Idea).Questo fatto ha sconcertato le tenere cellule grigie di molti ragazzi che vorrebbero veder pubblicato il loro game: "Come potrei, io che abito in provincia di Bari, riuscire ad instaurare un seppur tenue rapporto con i Signori delle Software House? Meglio rinunciare a tali futili propositi e tornare nell'ombra a tramar vendetta!" Orbene, se lavorare "a distanza" impedisse la pubblicazione di un video-game, probabilmente molti dei più divertenti giochi in circolazione non sarebbero mai usciti dai portadischetti dei programmatori "periferici". Un esempio su tutti: la D.M.I. è una società inglese che produce e distribuisce i giochi The Power, Gem'X, White Sharks, P.P.Hammer, tutte opere di origine tedesca. Gli stessi Turrican 1e2, realizzati da un team tedesco, sono stati distribuiti dalla albionica Soft Gold...Incredibile ma vero!

Morale: dopo le 18,30 la teleselezione costa meno

E comunque c'è sempre la posta:

GENIAS VIA VOLTA,2 - 40055 - CASTENASO (BO)

IDEA VIA MAZZINI, 12 - 21020 - CASCIAGO (VA)

SIMULMONDO VIA BERTI PICHAT, 26 - 40127 - BOLOGNA

A qualcuno potrebbe venire in mente: "Questo articolo a che pro?"

La risposta è semplice: mah!

La verità è che sentivo la pulsante ambizione di incoraggiare tutti gli smanettoni (categoria a cui mi glorio di appartenere sin dall'epoca del mio primo ZX-Sprectrum 48K) e tentare l'ardua via della realizzazione di un videogame. Vuol mettere la soddisfazione di vedere il tuo game sbloccato, piratato, aperto e scardinato come una vongola, tenuto fra le rapaci mani del lentigginoso nipote del vicino di casa?

E' un duro lavoro, ma qualcuno deve pur farlo .

Adieu.

Raffaele Valensise

LE DONNE, L'UOMO, IL COMPUTER OVVERO "LA COPPIA SCOPPIA" PER LA 345ESIMA VOLTA!

L'angolo del Critico

Finalmente è arrivata l'estate, il campionato di calcio è finito e le nostre "dolci metà" (siano esse mogli, amanti o solo amiche) già pregustano il monopolio sui rispettivi compagni per almeno un paio di mesi. Ma ecco che, inaspettato, si avvicina minaccioso un altro avversario... il computer: sia esso un PC, una Amiga od un piccolo GAME BOY!!!! Il disappunto delle nostre donne è totale, palpabile sui loro amabili visi...!

A questo punto sorge imperativo un problema: che fare per mantenere capra (oppps, non è voluto - è solo un modo di dire!) e cavoli???? Come convincere le nostre care (ed indispensabili) "amiche" ad innamorarsi (un po', ma no troppo) del computer e, di conseguenza, a stressarci un po' di meno per il troppo tempo dedicato a questa "infernale" macchina????

E soprattutto a chi imputare la colpa di tutto ciò???

Certamente non a noi poveri utenti, posseduti da un nuovo demonio: un compagno (il computer n.d.r.) che non si lamenta mai e non si sottrae (quasi mai) al proprio dovere. Le colpe (se di colpe si può parlare) sono da riversare sulle software house (che hanno dedicato poco spazio al software per signore) e agli esperti che scrivono sulle varie riviste specializzate del settore.

Ahimè tutti questi signori blaterano esclusivamente per un pubblico maschile, appiccicato a falsi idoli stereotipati di esploratori, macho-men, agenti speciali e nerboruti ninja, non pensando, che così facendo, si alienano le simpatie delle poche donne amanti dei game e dei programmi semiseri.

C'è inoltre da notare che il pubblico femminile, ha nei riguardi delle riviste specializzate del settore informatico, lo stesso rapporto di odio/affetto che nutre per le pubblicazioni pornografiche... con la sola differenza che in molti casi il disgusto dimostrato nei confronti di un rotocalco vietato ai minori è solo di facciata!!!!

Perché avviene ciò???

Certo non solo per colpa dei redattori delle varie testate, ma anche per la mancanza di programmi che in una qualche maniera prevedano esclusivamente una utenza femminile. Quindi no ai wargames, no alle simulazioni, no ai giochi di ruolo, no ai vari giochini del tipo picchia e spara..... Gira che ti rigira rimangono solo le avventure. E, ad onore del vero, abbiamo notato che i vari KING QUEST V, SPACE QUEST IV e MONKEY ISLAND una pur piccola breccia l'hanno aperta anche nel cuore di pietra (si perchè loro nel campo informatico sono rimaste al Paleolitico!) delle nostre amate compagne.

Non dimentichiamoci, poi, che fra i collaboratori che ci danno una mano a risolvere le avventure più complesse vantiamo anche un paio di belle ragazze (giù le mani sono nostre....): speriamo che sia solo l'inizio! Biondone in ascolto, vi va di lavorare per VG&CW e di uscire a cena per seriosissimi "briefing" di lavoro?!?!

Ma la colpa di tutto ciò non è forse anche delle signore che hanno sempre visto con odio, sulla scrivania, quella stupida scatola grigiastra che risponde al nome di computer????

E che hanno sempre rifiutato a priori l'idea di avvicinarsi al mezzo informatico per apprendere nozioni e magari per passare qualche ora in compagnia della propria metà, nel tentativo di risolvere una avventura o di giocare un qualsivoglia arcade???

Al massimo qualche ragazza si è lanciata in una partita a poker o nella risoluzione di un solitario, capirai!!!!!?!

L'altra sera mi è stato fatto notare (giustamente) che sono uscite varie versioni di STRIP POKER, una anche per utilizzatori diciamo "diversi", ma nessuno ha mai pensato di fare una versione di STRIP POKER per donne!!!!

Già... e perché non sono stati più riscritti programmi con corsi di aerobica o di ginnastica per signore che esistevano molti anni fa per C64??? (Aerobics della Spinnaker, ve lo ricordate?!). Era l'inizio dell'informatizzazione di massa, quando possedere un C64 non era poi tanto comune. Ora tutti hanno almeno l'Amiga od un 286, allora possedere un Commodore od uno Spectrum era cosa per pochi eletti.

Senza contare che un C64 con drive e monitor costava come un 386 taiwanese del 1991!!!!

Ma torniamo al quesito di partenza: Perché la maggior parte delle ragazze e delle signore non più giovani nutre questo astio nei confronti di un PC? La motivazione di base ci sembra abbastanza ovvia: molte intravvedono nella macchina un qualcosa che può distrarre il loro compagno dal riversare solo su di loro le attenzioni ed il poco tempo libero che la vita moderna mette a disposizione. Non capiscono che per molti il computer è un mezzo per evadere dallo stress quotidiano e per rifugiarsi in un sicuro macrocosmo "fetale" al riparo da problemi e questioni non controllabili. Nei chip tutto può essere riveduto e corretto, i morti possono rinascere e se necessario qualsiasi azione può essere riprodotta all'infinito fino ad ottenere l'effetto desiderato.

Per far capire queste cose a chi ancora non ama questo fantastico mezzo di evasione e fuga dalla realtà, questa nuova "droga" del XXI° secolo, bisogna che le software house immettano sul mercato qualche titolo mirato a questo nuov target d'utenza, per aprire una breccia nei cuori del pubblico femminile ed è indispensabile che le riviste del settore guardino con un occhio particolarmente benevolo gli eventuali programmi eventualmente commercializzati per suddette finalità.

Una tiratina di orecchi particolare la vogliamo comunque riservare a tutti i redattori di riviste di giochi per computer (come la nostra per intenderci!) che sono solo intese per un pubblico maschile...., mentre le ragazze non sono solo snobbate, ma addirittura non sono neppure prese in considerazione. Ai produttori di software diciamo: state attenti vi state alienando un mercato immenso, che poi sarà impossibile recuperare!!!

Abbasso la Stirella e la Lavapanni -

Viva il computer!!!!!

Mauro Pagani

CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO:
Giovanni Eliseo di Ferrara, Antonella Bassani di San Benedetto del Tronto.

MICKEY MOUSE II (Per Game Boy):
Ecco un po' di password. 1) Nessuna, 2) TIME, 3) GAME, 4) SHIP, 5) RACE, WORD, 7) SHOP, 8) SIZE, 9) QUIZ, 10) DOLL, 11) DATE, 12) ZOOM, 13) DISK, 14) GOLD, 15) ZERO, 16) FIRE, 17) ROOT, 23) LOVE.

SWIV (Per Amiga e Atari ST):
Mettete il gioco in pausa e digitate NCC-1701 (non dimenticatevi il trattino) e premete Return. Togliete la pausa e ricominciate a giocare con le vite infinite! Nella versione Amiga il trattino verrà sostituito da una normale spaziatura.

CRACKDOWN (Per Atari ST):
Mettete in pausa il gioco con il tasto P. Digitate REVENGE OF THE MENTAL MOONMEN e premete 1 per ottenere 999 vite. Togliete la pausa per ricominciare a giocare. Se non funziona digitate la stessa frase senza la spaziature.
Se volete provare un'altro cheat mode digitate allora SMURF e poi premete F1 e F2 per ricostituire le vite di entrambi i giocatori.

BIO CHALLENGE (Per Atari ST):
Mettete il gioco in pausa con il tasto ESC e premete G per avanzare fino al mostro di fine livello.

RAMBO III (Per Megadrive):
Inserite nella console la cartuccia di Altered Beast ed accendete il sistema. Aspettate che compaia lo schermo con le statue e poi togliete la cartuccia senza spegnere la console. Inserite la cartuccia di Rambo III, premete reset e poi start. Avrete a disposizione vite infinite!

DEVIL'S CRUSH (Per TurboGrafx-16):
Ecco un po' di password per il famoso flipper!
CKDEIPDBFM, OJFJGDEJPD, PNBIJOKJNF, CGIAGPECGK, OEHALCBGPF, OLGGGEAPOF, CBEOBLJGHA, OMGANLOIJA, PFFMGHGOLK, NLJBCFHGPO, KGCMMCMLBN.
Utilizzando l'ultima password farete saltare in aria il flipper e potrete vedere la fine del gioco (niente paura comunque per la console!!!!).

AFTER BURNER (Per Megadrive):
C'è un modo segreto per ottenere un pieno completo di missili. Tenete premuti contemporaneamente i tasti descritti nelle seguenti procedure durante le fasi di rifornimento:
Round 3 - Sinistra e B, Round 5 - Destra e B, Round 9 - B, Round 11 - Destra e B, Round 13 - Sinistra e B, Round 16 - Destra e B, Round 19 - Solo B, Round 21 - Destra e B.
Per arrivare subito al 20esimo livello dovete premere e tener schiacciati i tasti C, A e B e poi premere start, non appena apparirà la scritta START all'inizio del gioco. Apparirà infatti uno schermo di selezione livelli.

ELECTROCOP (Per Atari Linx):
Ecco i codici per le porte dei 12 livelli del gioco. "EL2" significa Exit Level 2 (uscita verso il livello 2), W significa Weapons (armi) e O significa nulla.
Liv.1) #1 2473 EL2 / #2 9874 EL2 / #3 8743 W.
Liv.2) #1 3287 / #2 5409.
Liv.3) #1 9284 EL4 / #2 7210 EL4 / #3 3936 W / #4 7395 W / #5 8294
Liv.4) #1 0394 W
Liv.5) #1 8658 / #2 5462 / #3 9973 / #4 7642 / #5 0912 / #6 0974 / #7 7869 / #8 4285.
Liv.6) #2 8765 EL12
Liv.7) #1 6021 EL4 / #2 5824 EL9
Liv.8) #1 7698 EL6
Liv.9) #1 0170 W / #2 1092 O / #3 7102 W / #4 4726 O / #5 1375 EL11 / #6 2857 W / #7 6998 W / #8 1798 W / #9 4391 EL1.
Lev.11) #1 0293 EL12
Lev.12) #1 2987 W / #2 6443 W.

SUPER MONACO GP (Per Megadrive):
Ecco le password per la quindicesima gara. Se la finirete potrete vedere la fine del gioco!
0Q76 2ILM F200 0000 0010 H10F B324 5D76 CA89 EGC1 0000 00002 0000 00000 F200 2CAC.

CYBER CORE (Turbografx-16):
Per ottenere tutte e tre le armi descritte nel manuale raccogliete le Metamorphosis Capsules in quest'ordine: Rosso, Blu, Verde, Verde, Giallo, Rosso. Ora lasciate che la vostra astronave venga colpita dai nemici fino a quando ritornerà allo stato normale. Ora avrete potenza di fuoco da vendere!

BOXXLE (Per Game Boy):
Ecco le password per ciascuna area del gioco.
1) BDBD, 2) DBBD, 3) GBBG, 4) HBBH, 5) JBBJ, 6) KBBK, 7) LBBL, 8) MBBM, 9) NBBN, 10) PBBP, 11) QBBQ.

GARGOYLE'S QUEST (Per Game Boy):
Ecco la password per la città finale con il maggior numero di vite, oro ed armi.
NPAN-RRXY.

CHIP'S CHALLENGE (Per Atari Linx):
Ecco le password: 1) DHP, 2) JXMJ, 3) ECBQ, 4) YMCJ, 5) TQKB, 6) WNLP, 7) FXQO, 8) KCRE, 9) VUWS, 10) CNPE, 11) DCKS, 12) BTDY, 13) COZQ, 14) SKKK, 15) AJMG, 16) HMJL, 17) KGFP, 25) PQGV, 26) YVYJ, 27) IGGZ, 28) UJDD, 29) QGOL, 30) BQZP, 31) RYMS, 32) PEFS, 33) BQSN, 34) NQFI, 35) VDTM, 36) NXIS, 37) VQNK, 38) BIFA, 39) ICXY, 40) YWFH, 41) GKWZ, 42) LMFU, 43) UJDP, 44) TXHL, 45) OVPZ, 46) HDQJ, 47) LXPP, 48) JYSF, 49) PPXI, 50) QBDH, 51) IGGJ, 52) PPHT, 53) CGNX, 54) ZMGC, 55) SJES, 56) FXJE, 57) UBXU, 58) YBLT, 59) BLDM, 60) ZYVI, 61) RMOW, 62) TIGW, 63) GOHX, 64) IJPQ, 65) UPUN, 66) ZIKZ, 67) GGJA, 68) RTDI, 69) NLLY, 70) GCCG, 71) LAJM, 72) EKFT, 73) QCCR, 74) MKNH, 75) MJDV, 76) NMRH, 77) FHIC, 78) GRMO, 79) JINU, 80) EVUG, 81) SCWF, 82) LLIO, 83) OVPJ, 84) UVEO, 85) LEBX, 86) FLHH, 87) YJYS, 88) WZYV, 89) VCZO, 90) OLLM, 91) JPQG, 92) DTMI, 93) REKF, 94) EWCS, 95) BIFQ, 96) WVHY, 97) IOCS, 98) TKWD, 99) XUVU, 100) QJXR.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Per IBM PC):
Premete contemporaneamente i tasti A, S, D, F e G quando sarete per le strade; in questo modo potrete camminare sull'acqua e sulle

case! Nei livelli con le fognature potrete anche nuotare attraverso le pietre!

ESWAT (Per Megadrive):
Sullo schermo di inizio missione dove potete vedere il vostro avversario premete contemporaneamente A, B e C e premete in giù il joypad. In questo modo accederete alla schermata di selezione dei round dove potrete sceglierne uno qualsiasi da cui cominciare. L'unico problema è che per fare tutto ciò dovrete prima aver completato tutto il gioco!!!!!

THE POWER (Per tutte le versioni):
Ecco i codici dei primi venti livelli: LEVEL2, VISUAL, COWBOY, URGENT, OOPSUP, TOPTEN, D14DH7, ASOFGH, SOLONG, SURFIN, RACKET, BULLIT, QRAZZY, 36F6FR, UNLINK, PIXXEL, EUROPE, NEWTON, FREEZE.

BRAT (Per tutte le versioni):
Ecco un po' di codici: 1) BISHIGMO, 2) MIHEMOTO, 3) SASUTOZO, 4) SUMATZEE, 5) NOKITAGO, 6) ITSANONO, 7) MOZIMATO, 8) HOZITOMO, 9) MOKITEMO, 10) ZUMOHATO, 11) CHANASTU, 12) NAGAITSU.

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE (Per Game Boy):
Le password: Stage 10) WZFS, Stage 20) ZTPZ, Stage 30) WYCZ, Stage 40) TX9W, Stage 50) 2TWX, Stage 60) YTKX, Stage 70) SHE2, Stage 80) XHO2.

BUDOKAN (Per IBM PC):
Spostatevi in basso a destra dello schermo Dojo (quello cioè con le casette per selezionare il tipo di gioco) e premete il tasto B. Passerete magicamente ad un sottogioco a la Arkanoid!!!!!

NEMESIS (Per Game Boy):
All'inizio del gioco mettete in pausa, quindi spingete il joypad in sù, in sù, in giù, in giù, a sinistra, a destra, a sinistra, a destra, premete il tasto B e poi il tasto A. Ecco tutte le armi previste dal gioco a vostra disposizione!!!

SPACE HARRIER II (Per Megadrive):
Per ottenere 99 vite dovrete possedere anche la cartuccia di Altered Beast e provare questo trucco a vostro rischio e pericolo! Mettete Altered Beast nella slot e accendete la console; quando apparirà la schermata con tutte le statue togliete subito la cartuccia lasciando accesa la console. Ora inserite Space Harrier II e lo schermo rimarrà congelato, mentre la musica ricomincerà a suonare, più veloce e fuori tempo. Premete il tasto di reset e cominciate a giocare normalmente. Ora possiederete ben 99 vite! Fate un po' di pratica con questo trucco, perchè non è detto che funzioni tutte le volte!

THE KILLING CLOUD (Per tutte le versioni):
A) Codici Missioni: 1) nessuno, 2) AQQTQQEV, 3) 2IPFA1EY, 4) QJK8AZEN, 5) 3GH6AZCR, 6) ZGH6AZCM, 7) 4FT3AZXN, 8) WEG1AZAL, 9) 6EGTGDEX, 10) CWBFG7E3.
B) Locazione delle Station House: 1) North Beach, 2) Russian Hill/ Chinatown, 3) Chinatown.
CONSIGLI GENERALI: Se arrestate la persona sbagliata e state per finire le PUP uccidete il sospettato prima che arrivi una PUP e cancelli l'arresto! Nelle ultime due missioni alcune hoverbike avranno i cannons e non tutti i mezzi nemici appariranno sul radar!
MISSIONE 1: I Tre Robot
Equipaggiamento: LS Suit, Fuel, 3 Net e PUP. Posizionate le PUP intorno a Chinatown/ Nob Hill e localizzate ciascun robot con il radar. Prendeteli con le reti, arrestateli e seguite le PUP fino alla base.
MISSIONE 2: Steven Grenco
Equipaggiamento: LS Suit, 3 Net, 1 PUP, Cannon e/o Machine Gun.
Posizionate la PUP a Chinatown. Volate verso i nemici quando appariranno sul radar. Grenco è quello che vola sotto la nuvola, quindi pigliatelo con la rete, arrestatelo e seguite la PUP fino alla base.
MISSIONE 3: Henri Leclerc
Equipaggiamento: uguale alla missione 2. Posizionate la PUP a Chinatown. Esplorate la zona con il radar e non appena ci scorgerete dei nemici volate verso di loro. Quando vedrete un bersaglio HUD sotto la nuvola, quello sarà il furgone. Volate sotto la nuvola e bloccatelo con la rete. Effettuate l'arresto e seguite la PUP fino alla base. Attenzione! Il furgone vi spara contro!
MISSIONE 4: Eugene Cody
Equipaggiamento: uguale alla missione 2. Posizionate la PUP a Chinatown e volate direttamente verso la Station House 3 (dimenticatevi dei nemici vicino alla Station House 1). Ora cercate una hoverbike nera - quella di Cody. Usate la rete e arrestatelo, seguendo la PUP fino alla base.
MISSIONE 5: Disarm Bomb In Sea.
Equipaggiamento: LS Suit.
Questa missione è un po' difficile. Decollate e dirigetevi verso la Station House 3 (il blocco di tre edifici a destra della Piramide Transamerica). Quando avrete la bomba, girate a sinistra e dirigetevi verso la sinistra del Bay Bridge (in bianco). Mollate la bomba quando vi troverete sopra il mare (in nero). Attenzione! avete solo due minuti per fare tutto questo, perciò non perdete tempo!
MISSIONE 6: Louis St. Paul
Equipaggiamento: LS Suit, 3 Net, 2 PUP. Lasciate perdere le Hoverbike dei nemici; Louis è nascosto in uno dei due camion. Dopo averlo preso con la rete ed arrestato, seguite e proteggete la PUP fino alla base. Fate molto alla svelta perchè dopo un po' Louis cercherà di fuggire!
MISSIONE 7: Johnny Niagra.
Equipaggiamento: uguale alla missione 2. Volate verso il Marina district sotto la nuvola e quindi dirigetevi verso il bersaglio immobile - dovrebbe corrispondere ad una hoverbike parcheggiata vicino ad una casa. Sparate verso la casa (facendo attenzione al fuoco nemico) fino a che Niagra si arrenderà. Atterrate e arrestatelo. Decollate e distruggete quante più hoverbike sarà possibile fino a che non arriverà la PUP. Ora distruggete tutte le hoverbike che cercheranno di colpire la PUP.
MISSIONE 8: Escort Ammo Supplies
Equipaggiamento: Fuel, Cannon e/o Machine Gun.
Localizzate i camion sul radar e seguiteli (sotto la nuvola). Quando appariranno i Black Angels distruggeteli, senza allontanarvi troppo dai camion. Attenzione! Non sparate alla hoverbike alleata che apparirà sullo schermo.
MISSIONE 9: Juan Sancho Cortez.
Equipaggiamento: LS Suit, Fuel, 3 Net, 1 PUP, Cannons e/o Machine Gun.
Volate intorno alla Station House e fate attenzione ai due bersagli HUD - si tratta di Cortez e dî un suo complice. Distruggete quest'ultimo (quello sul radar cioè) quindi sparate tutte e tre le reti verso Cortez quando sarà sopra terra. Seguitelo durante la caduta al suolo, arrestatelo e accompagnate la PUP fino alla base. Attenzione! Cortez non apparirà sul radar!
MISSIONE 10: Bomb Alcatraz.
Equipaggiamento: LS Suit, Fuel, Cannon e/o Machine Gun.
Prendete la bomba (è proprio di fronte a voi) e poi volate verso le hoverbike nemiche che appaiono sul radar. Volate sopra ad Alcatraz distruggendo TUTTE le hoverbike nell'area (anche le XB500). Quando sarete sicuri di non averne dimenticata nessuna, atterrate, lasciate la vostra hoverbike, innescate la bomba, depositatela al suolo, decollate e dirigetevi verso la base.

GAME BOY

KITSUTEN BANTSUKU
COCONUTS

USCITA: ADESSO
PREZZO: LIT. 59.000
DISPONIBILE PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND

GRAFICA: **8,8**

SONORO: **8,7**

GIOCABILITA': **8,5**

VAL. GLOBALE: **8,66**

Kitsuten Bantsuku è un bel gioco, divertente, originale ed entusiasmante. Pecca esclusivamente di un po' troppa ripetitività che fa scemare il livello di interesse dopo qualche ora di gioco. Un classico arcade frenetico, dedicato a tutti i più giovani smanettoni, qui ribattezzati Bug-Hunter!

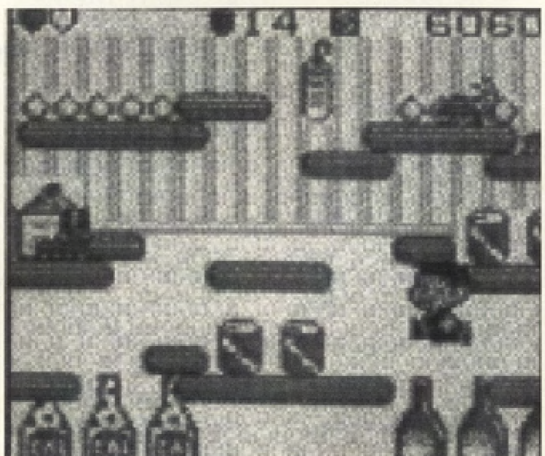
Non spaventatevi! Il titolo in giapponese potete tranquillamente sostituirlo con "il gioco degli insetti in cucina, in salotto, in giardino, ecc., ecc.", perchè Kitsuten Bantsuku (e pensare che mo' il direttore mi manda a scuola di giapponese - WOW!) altro non è che una simpaticissima caccia allo "scarrafone" vissuta in un universo rigorosamente platform, molto simile a quello di un Super Mario Land. Non crediate tuttavia che si tratti di un videogame particolarmente facile, perchè ci saranno da sudare più di sette camicie per disinfestare il microcosmo di questo Game Pak da una miriade di insetti assetati del nostro sangue.
Particolarmente buffa la sequenza introduttiva che ci vede appunto nei panni di un simpatico e saltellante bimbetto che riceve in regalo da una specie di Dio con gli occhi a mandorla una bella bomboletta di DDT con cui ripulire tutta la casa. La mamma è già scappata (forse con un trasloco si faceva prima!), spaventatissima all'idea di dover affrontare una legione



di insetti, ma a noi una paio di grilli ed una zanzarina non fanno certo paura (Tzè, aspettate di vedere qualche "bagarozzo" un po' troppo cresciutello e poi venitemelo a dire!!!!!). Eccoci allora impegnati a spruzzare insetticida a destra e a manca, nonchè ad evitare non solo il tocco dei nemici, ma soprattutto gli acuminati pungiglioni che ci lanciano contro. Certi insetti, una volta uccisi, si tramutano in differenti cubetti che potremo utilizzare per schiacciare altri nemici (lanciandoglieli addosso) o per impilarli in combinazioni di tre (possibilmente come da sequenza descritta nel manuale) al fine di guadagnare punti bonus. Per ognuno dei moltissimi livelli di gioco viene richiesto un numero minimo di insetti uccisi, dopodichè apparirà la porticina di linkaggio a quello successivo. Non ci sono password, ma una semplice serie di Continue, ahimè relativi alle varie sezioni della casa (composte da più settori) e non ad ogni livello completato. Nasce dunque una tipologia di game prettamente arcade, di media difficoltà che potrà entusiasmare gli smanettoni più accaniti, frustrando non poco il giocatore occasionale. Ci vengono comunque in aiuto i classici oggetti bonus che, fatti apparire casualmente sullo schermo, ci conferiscono vari poteri supplementari per qualche secondo. L'aspetto grafico del programma ci regala non solo simpaticissime animazioni, ma anche un bel po' di multiscrolling a più finestre che possono così contenere particolari grafici di media grandezza, senza dover rimpicciolire tutto per stiparlo in un solo schermo (avete presente Boxxle?!). La gestibilità via joypad è elevata e ci consente una totale libertà di movimenti senza costrizioni alcune. Simpatico il sonoro anche si poteva far di meglio.







MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.450000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 279000
****
Canon ION Still Video Camera
Per registrare immagini attraverso
un segnale video su floppy disk
L. 1.490.000

Super Famicom

Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Advanced Destroyer Sim.	29000	29000	29000
Back To The Future III	49000	49000	49000
Bat	59000	59000	
Betrayal	**69000**	**79000**	
Big Game Fishing	59000	69000	69000
Billy The Kid	**49000**	**59000**	**49000**
Centurion	**59000**	59000	
Champion Of The Ray	**49000**		
Crimes Does Not Pay	**49000**	**49000**	
Crystals Of Arborea	Soon	Soon	Soon
Death Knights Of Krynn		69000	
Disc		**59000**	**69000**
Eco Phantoms	49000	49000	49000
England Champ. Special	**29000**	**49000**	
F-29 Retaliator	49000	**59000**	
Feudal Lords	**49000**	Soon	**59000**
Gods	49000		49000
Gold Of The Aztec		**29000**	
Jet Fighter II		**79000**	
Key To Maramon		**69000**	
Kick Off Final Whistle	29000		29000
Kick Off II	49000	49000	
Kick Off Winning Tactic	**20000**		
Lemmings	49000	**69000**	
Life & Death II	Soon	49000	
Links "Golf"		99000	
Magic Candle I		**69000**	
Medieval Lords		69000	
Megatraveller I	59000	59000	
Moonbase	**59000**		
Navy Seals	29000		49000
Predator II	29000	29000	29000
Railroad Tycoon	**79000**		
Renegade Legion Interc.	Soon	69000	
Riders Of Rohan	59000	59000	59000
Road & Car I		33000	
Shadow Sorcerer	59000	59000	59000
Shanghai II	Soon	59000	Soon
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	Soon
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Stellar 7	**59000**	59000	
Super Skweek	**49000**		**59000**
Supercars II	49000		49000
Test Drive III	65000	65000	
TV Sports Basketball		69000	
U.M.S. II Italiano	69000	79000	69000
Wing Commander M.I		**29000**	
Wing Commander M.II		**29000**	
Wonderland	69000	69000	69000

TITOLO	AMI	IBM	ATA
3D Construction Kit	99000	99000	
Big Busine$s		49000	
Bill & Ted	69000	72000	
Canton	49000		
Castles	Soon	59000	
Championship Run	29000		
Charge Of The Light Brigade	49000		59000
Chuck Yeagers Air Combat	Soon	69000	
Cruise For A Corpse	Soon	Soon	Soon
Cybercon III	29000	29000	29000
Deuteros Millenium 2.2 II	59000		59000
Dinowars	49000	49000	
Edd The Duck	29000		
Elite Plus	Soon	89000	Soon
Escape From Colditz	49000		49000
Eye Of Beholder	69000	69000	
F1 G.P. Circuits	29000		29000
F15 Strike Eagle II	59000	59000	59000
First Samurai	Soon	Soon	Soon
Gauntlet III	Soon		
Gem'x	39000		
Heart Of China		89000	
Hero Quest	49000		
Heroes Quest II	69000	79000	69000
Hill Street Blues	39000		
Jahangir Khan Squash	39000		
Kings Quest V		99000	
Life & Death	49000		
Lord Of The Ring	69000	69000	
Lords Of Doom	39000	49000	
Mario Andretti Racing	Soon	59000	
Martian Dreams "Ultima"		69000	
Megafortress	69000	79000	
Midwinter II	Soon	79000	Soon
Mighty Bombjack		39000	
Monkey Island 256 colori	69000	89000	
Ninja Rabbits	20000	30000	
Prehistorik	29000	29000	
Puzznic		29000	
Rise Of The Dragon		89000	
Shadow Dancer	29000		29000
Sim Earth	Soon	89000	Soon
Skull & Crossbones	29000	29000	
Space Quest IV		89000	
Spirits Of Excalibur	59000	59000	
Switchblade II	49000		
The Power	39000		
Viz	29000		29000
Wings Commander		59000	
Worlds At War		59000	

MEGADRIVE

After Burner II
Air Diver
Alex K.idd M.W.
Alterated Beast
Ishido
Batman
Columns
Fatal Labyrinth
Volfied
Rainbow Islands
Fatman
Ghostbusters
Great Hurricane
Insector X
Moonwalker
Strider
Four Hero Master
Axis
Atomic Robokid
Budokan
Shadow Blasters
Populous

New Zealand Story
Phantasy Star II
Phelios
Rambo III
Rastan Saga II
Zany Golf
Space Harrier II
Super R. Basket
Thunderforce II
Whip Rush
World Soccer
XDR
Hellfire
Klax
Revenge Of Shinobi
Golden Axe
Ghouls'N'Ghost
Super Hang On
Truxton
Super Monaco GP
Ringside Angel
Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK — **GENESIS TAC 50 L.49000**

Amiga 500

Garanzia Commodore Italiana
L. 650.000

Soundblaster V1.5

L. 390.000

C/MS Kit for Sound Blaster
L. 90.000

Geoworks Ensemble

manuale e programma in italiano
L. 299.000

14 Fiera Citta' Di Varese

dal 21 al 29 Settembre 1991
saremo presenti allo stand
148

GAME BOY

MICKY MOUSE II
KEMCO

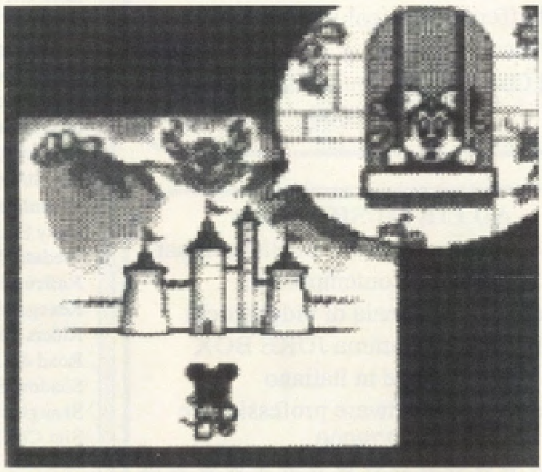
PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND
GRAFICA: **9**
SONORO: **8,7**
GIOCABILITA': **9**
VAL. GLOBALE: **8,9**

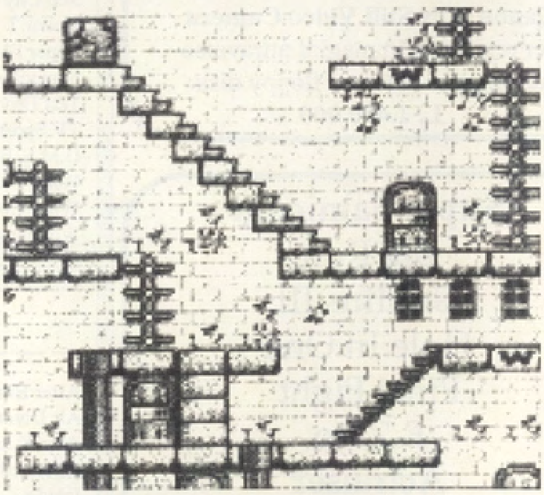
Micky Mouse II è un gran bel gioco che porta avanti la tradizione degli Arcade-Adventure spaccacervello come Cattrap, Kwirk e Burger Time De Luxe. Ricco di grafica stupenda e di ben 28 lunghissimi livelli, questo Game Pak si rivela l'acquisto giusto per trascorrere parecchie ore in compagnia del fido Game Boy. Il manuale è tutto in giapponese, ma può essere tranquillamente accantonato. Dopo una partita avrete già capito tutto!

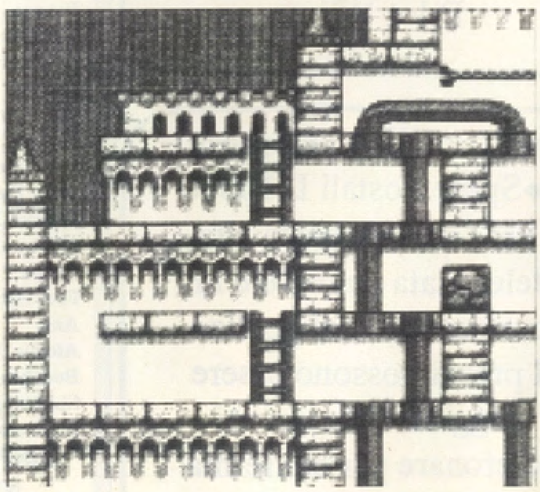
Con l'avvento del divertimento elettronico e soprattutto delle console, diventa più facile sposare Topolino di Disney ad un videogame che all'omonimo fumetto d'origine. Con due giochi per SEGA, uno per Amiga e Atari ST e un'altro in preparazione per Famicom, Topolino è ormai diventato uno dei più amati eroi dei platform e degli arcade-adventure. Ecco dunque il Micky Mouse II anche per Gameboy, altrettanto coinvolgente ed appassionante come i suoi "cloni" per altri sistemi.



In questa avventura il simpatico roditore vede ahimè, per l'ennesima volta, rapire l'inseparabile Minnie da un bieco stregone che, chiaramente, alberga in un sinistro maniero. Scopo del gioco sarà allora quello di guidare Mickey stanza per stanza, livello per livello della fortezza, alla ricerca di un determinato quantitativo di chiavi, necessarie per aprirgli un varco fino alla prigione di Minnie. Il gioco si sviluppa come un classico platform, infarcito di scale, trampolini, condotti, tubature, porte, liane sospese e trabocchetti che Mickey dovrà imparare a conoscere per potersi muovere a completo agio fra i labirinti del castello. A complicare la nostra missione di salvataggio (introdotta con la classica scenetta cartoon) contribuisce l'immancabile orda di nemici (c'è stranamente anche Gambadilegno, la strega di Biancaneve, il condor di Robin Hood ed una carta da gioco-soldato di Alice Nel Paese Delle Meraviglie), pronti ad ucciderci con un solo tocco. Per difenderci avremo a disposizione un quantitativo limitato di bombe e di frecce, nonchè alcuni bonus a la Burger Time, che ci renderanno invincibili per qualche istante o bloccheranno i nemici sullo schermo (pezzi di formaggio, sveglie, lampi, ecc.). Topolino dovrà anche distruggere alcuni pietroni che spesso gli bloccano il cammino, perciò dovrà servirsi di martelli e picconi, collezionabili sempre da icona su schermo. Per ognuno dei 28 lunghissimi livelli è prevista una password che viene rivelata quando se ne termina uno (andatevi a leggere la nostra lista nei Trucchi, Consigli e Strategie di questo numero! Puff, che faticaccia!!!). Per quanto riguarda animazioni e descrizione dei fondali, Micky Mouse II si rivela un prodotto insuperabile. Ogni ambiente viene portato alla luce sugli LCD del Gameboy con stupenda qualità cartoon, sviluppando un sistema di animazione dei numerosi sprite con gran sfoggio di frame e simpaticissimi effetti. Il commento sonoro è quello delle grandi occasioni anche se è decisamente poco originale e già sentito molte volte.







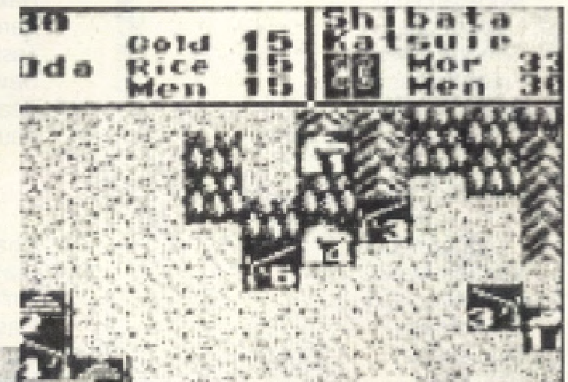
GAME BOY

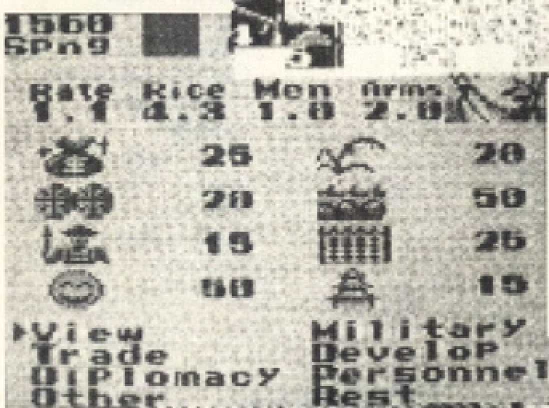
NOBUNAGA'S AMBITION
KOEI

PREZZO: L. 85.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
8
SONORO:
9
GIOCABILITA':
8
VAL. GLOBALE:
8.33

Ritornando al lavoro della KOEI si può concludere notando che l'unico lato negativo di NOBUNAGA'S AMBITION è il prezzo: esorbitante per un game da console, anche se c'è da dire che la versione per PC costa 99.000 lire.

La KOEI, dopo avere mietuto innumerevoli successi con i suoi wargames (prima per MS-DOS poi per AMIGA), tenta ora la fortuna con il GAME BOY: una console ideata per un pubblico di giovincelli, amanti degli arcade, i classici spara e fuggi. NOBUNAGA'S AMBITION è invece un misto fra un'avventura ed un wargame puro (di quelli ad esagoni), ideato per gli appassionati che hanno parecchio tempo da dedicare al gioco ed allo studio della simulazione. Ovvero: per quelli, ormai grandicelli, che si sono comperati un GAME BOY per passare in maniera "intelligente" le ore estive buche, senza dover fare un partita a carte od a volley. Chi vi scrive fa parte di questa schiera, oltre naturalmente ad essere un appassionato di wargames. Forse il venditore non credeva ai propri occhi, vista la mia reverenda età, ma non è andato troppo per il sottile e mi ha venduto (senza commenti) un GAME BOY ed una confezione del suddetto game. Se già conoscete la versione per PC di NOBUNAGA'S AMBITION vi stupirete del fatto che il gioco è praticamente identico (tenendo presenti le limitazioni grafiche sia per la mancanza del colore sia per le dimensioni del video). NOBUNAGA'S AMBITION vi trasporta nel 16° secolo, in Giappone, dove vestirete i panni di un signore della guerra. Dovrete cimentarvi in lotte impari contro samurai avversari che, come voi, cercheranno di ottenere il controllo dell'intero territorio, per essere nominati dall'imperatore comandanti in capo dell'esercito e, diventare così la persona più potente dell'arcipelago. Per riuscire nell'impresa dovrete arruolare uomini, creare un potente esercito, invadere gli stati vicini, stringere alleanze con i samurai più potenti e sposare una leggiadra donzella per avere un buon numero di figli. All'inizio potete scegliere fra 100 differenti caratteri e selezionare la musica fra dieci temi differenti. Pensate... la cartuccia contiene 64K di RAM per permettervi di salvare le varie partite iniziate e non ancora terminate. Una batteria di back-up permette al sistema di non perdere i dati. Il programma vi consente di giocare in due, con due console collegate tramite cavo (logicamente, munite entrambe della cartuccia della KOEI). Con NOBUNAGA'S AMBITION potrete determinare le sorti del Giappone e, soprattutto, passare delle piacevoli ore lontani dal PC, abbandonato per cause di forza maggiore.... che ci volete fare le vacanze incombono. Quindi in compagnia di un sano wargame (alla faccia delle varie signore e signorine, che vi perseguitano ogni qualvolta iniziate una "sanguinosa battaglia" nei chip del vostro computer). Che altro si può dire se non tessere gli elogi della KOEI, che ha avuto il coraggio di ritrascrivere per GAME BOY un wargame particolarmente complesso, che non è indirizzato ad un pubblico di adolescenti (che sono i veri acquirenti di questa console). Ora aspettiamo al varco la SSI, il dado è tratto. Vogliamo anche un wargame classico, di quelli solo ed esclusivamente ad esagoni. Beh... che cosa state facendo nei vostri uffici americani.... dormite????







ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore **11.00** alle ore **16.00** al numero **02 / 93 11 397**

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
- UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
- KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91
- GEISHA N.6 MARZO 91
- KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
- IVANOE N. 10 MAGGIO 91
- EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91 N. 13/14 LUGLIO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
- ARTHUR: QUEST FOR EXCALIBUR N. 13/14 LUGLIO 91
- CIRCUIT'S EDGE N. 13/14 LUGLIO 91
- IT CAME FROM THE DESERT N. 13/14 LUGLIO 91
- DRAKKEN N. 13/14 LUGLIO 91
- FISH N. 13/14 LUGLIO 91
- HOUND OF SHADOWS N. 13/14 LUGLIO 91
- BAD BLOOD N. 13/14 LUGLIO 91
- BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S INCEPTION N.13/14 LUGLIO 91
- HARD NOVA N. 13/14 LUGLIO 91
- DRAGON WARS N. 15/16 AGOSTO 91
- THE MAGIC CANDLE N. 15/16 AGOSTO 91
- SHADOW OF THE BEAST N. 15/16 AGOSTO 91
- SPACE ROGUE N. 15/16 AGOSTO 91
- OBITUS N. 15/16 AGOSTO 91
- BUCK ROGERS: COUNTDOWN... N. 17 SETTEMBRE 1991
- PRINCE OF PERSIA N. 17 SETTEMBRE 91
- HEART OF CHINA N.18 SETTEMBRE 91

Provati per Voi!!!

BEETLE MOUSE

NEW IDEA ELECTRONIC CO. LTD.

AMIGA LIT. 75.000
PC LIT. 45.000/ 75.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOUNDWARE

Dopo una marea di produzioni pressochè analoghe, il BEETLE MOUSE porta un'inaspettata ventata d'aria fresca nel mondo degli ormai indispensabili "topolini". Comodissimo, pratico e perfettamente funzionante in qualsiasi ambiente di lavoro, il BEETLE MOUSE richiede un modestissimo spazio funzionale e si rivela il mouse definitivo per ciascun tipo di applicazione. Se poi aggiungiamo un design innovativo, una vastissima gamma di colori ed un box portadischetti con mouse pad in regalo, cosa volete di più? Ah, già, il prezzo basso!!!!!

SCHEDA TECNICA:
COMPATIBILITA': IBM PC/XT/AT/386/486 Serial Port, PS/2 Mouse Port e Serial Port (Configurazione Automatica Logitech e Microsoft), AMIGA, ATARI ST, MACINTOSH, NEC Mouse Port, AX Serial Port.
100% Compatibile con Windows 3.0 (configurabile come un Mouse Microsoft a 2 tasti o un Mouse Logitech a 3 Tasti - Non E' richiesto alcun settaggio a switch).
RISOLUZIONE: 320 DPI-Base, più un controllo d'accelerazione ON LINE.
AREA DI LAVORO: Minimo 13x13 cm.

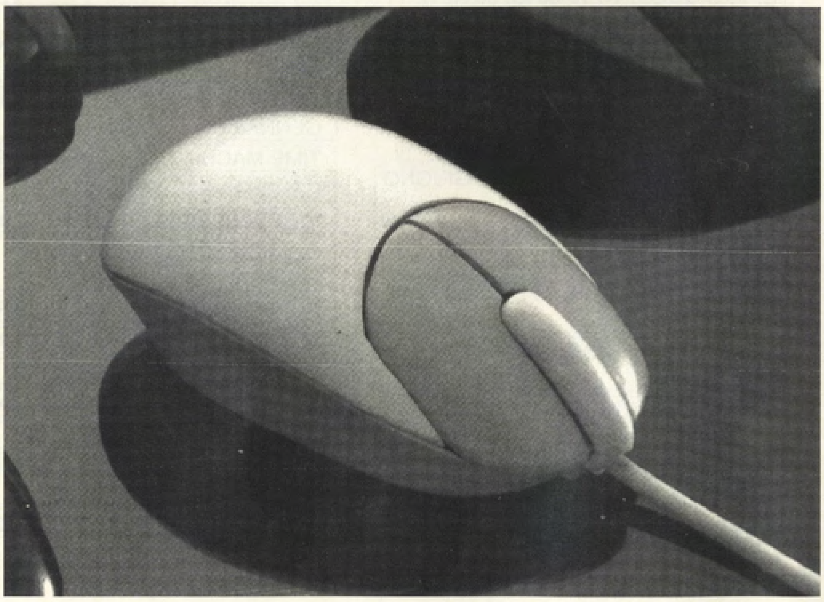
Finalmente nel mondo grigio dell'informatica è arrivato il colore! La New Idea, distribuita in Italia dalla Soundware Srl, ha unito la raffinatezza tecnologica alla creatività nel disegno e nel look. Il risultato è il BEETLE MOUSE, un device che racchiude eccezionali caratteristiche tecniche in un involucro disponibile in vari colori il cui design è stato premiato con l'Award TIDEX '90. Disponibile nella versione a 2 tasti e nella innovativa 2 tasti e 1/2, il BEETLE MOUSE è compatibile (predisponendosi automaticamente) sia Microsoft che Logitech. Opera con una risoluzione particolarmente alta di 320 DPI ed ha una sensibilità variabile da 1 a 100 in incrementi di 1. Le particolarità del design rendono questo mouse comodo da usare in modo da non affaticare l'operatore dopo lunghe operazioni. In particolare il BEETLE MOUSE risulta particolarmente indicato per chi non possiede grandi spazi operativi sulla proprio scrivania e non può lavorare comodamente con un analogo device con risoluzioni inferiori.
Il BEETLE MOUSE viene fornito in un contenitore trasformabile in un pratico portadischetti per floppy da 5 pollici e 1/4; nella confezione è accluso un elegante mouse-pad (tappetino) ed un eccellente programma di disegno, il NEW IDEA PAINT.
Il rapporto prezzo/qualità del BEETLE MOUSE è perciò da ritenere particolarmente valido, considerando le elevatissime prestazioni, unite a questi "optional" strutturali.

I COLORI!!!

Il BEETLE MOUSE è offerto in una vastissima gamma di colori e di combinazioni che si sposa magicamente a qualsiasi work-bench, regalando un pizzico di brio allo spesso grigio e monotono ambiente operativo informatico. Se poi vi piace appiccicare al monitor mille etichette e adesivi, ricordatevi che potrete senza dubbio trovare il BEETLE MOUSE nella combinazione di colori della vostra squadra del cuore!

LA PROVA

Abbiamo provato due BEETLE MOUSE rispettivamente per IBM PC e AMIGA. In entrambi i casi non abbiamo riscontrato alcuna difficoltà di utilizzo e nessun problema di compatibilità. La particolare disposizione dei tre tasti, di cui quello mediano differisce totalmente in design e dimensioni, ci ha permesso di interagire con il BEETLE MOUSE in maniera particolarmente naturale e razionale. Le dita infatti, riconoscendo il tasto mediano (che funge perciò da spessore divisorio) non incontrano nessun problema a identificare i due pulsanti laterali, senza perciò costringerci a staccare lo sguardo dallo schermo o, peggio, a cercare a "tentoni" il mouse button da cliccare al momento opportuno.
IBM PC: La compatibilità totale con Windows 3.0 dichiarata dal costruttore, abbiamo potuto verificarla al 100%. Non esistono "controindicazioni" per l'utilizzo del BEETLE MOUSE con nessun software che gira sotto lo standard MS/DOS. Particolare precisione di lavoro si è verificata con tool grafici come COLORIX, DE LUXE PAINT ENHANCED e PAINTBRUSH, mentre per il software ludico (adventure, videogame, ecc.) abbiamo riscontrato la massima praticità che ha incrementato ulteriormente l'interazione con il programma.
AMIGA: Spesso, provando un mouse per il 16 Bit Commodore, si verificano problemi di puntamento, doppio click troppo poco sensibile e, in generale, imperfezioni di tracciamento.
Il BEETLE MOUSE tuttavia non ha dimostrato alcuna mancanza o deficienza, rivelandosi lo strumento migliore sia per videogiocare che per disegnare o, comunque interagire con il Work-Bench Amiga.



Provati per Voi!!!



SEGA MASTER SYSTEM II

SEGA

PREZZO: LIT. 220.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: MASTER PIX

SCHEDA TECNICA

SEGA MASTER SYSTEM II
ROM: 1048K BITS
RAM: 64k BITS
VIDEO RAM: 128K BITS
COLORI: 64
RISOLUZIONE: 256x192
SCROLLING: MULTI
AUDIO: 3 GENERATORI DI SUONI CON 4 OTTAVE OGNUNO ED UN WHITE NOISE
SPRITE: 8xx8 PIXEL, 256 MAX.

Nastro azzurro nel mondo delle console che, proprio in questi giorni, vedono nascere la nuova versione del mitico MASTER SYSTEM, per il quale già da parecchi anni è disponibile un vastissimo parco giochi. Il MASTER SYSTEM II ci appare decisamente modificato, se non altro a livello esteriore, è migliorato sotto certi punti di vista per offrire un prodotto ulteriormente versatile e potente per intrattenere i videogame di tutte le età.

LA SALA GIOCHI IN CASA

Mi rendo perfettamente conto che, a questo punto, la gente che possiede "mostri sacri" come Megadrive, Famicom, PC Engine e Neo-Geo, potrà sorridere in maniera beffarda leggendo queste righe. Considerate però che stiamo parlando di una console a 8 Bit fra le più economiche e allo stesso tempo potenti sul mercato, in grado perciò di investire una grandissima fascia di utenti e potenziali acquirenti, forte di un imbattibile rapporto costo-prestazioni. Con i suoi 64 colori ed il suo numero massimo di ben 256 sprite, per non parlare dei tre generatori di suono, il MASTER SYSTEM II prosegue felicemente la tradizione 8 Bit Sega, regalandoci un mare di divertimento con tantissimi videogame di qualità. All'interno della confezione troviamo poi il classico adattatore per apparecchi televisivi, che ci toglie perciò il cruccio di dover acquistare o, come minimo, "rubare" al nostro home computer un monitor con presa SCART per poterci collegare la console.

L'ESTETICA SOPRATTUTTO

La nuova console SEGA si presenta con una scocca decisamente più piccola rispetto al precedente modello, facendoci immensamente piacere, visto che sulla stragrande maggioranza dei nostri "work-bench" non c'è più spazio neanche per uno spillo! In così poco spazio la SEGA ha comunque stipato l'intero sistema MASTER SYSTEM, mantenendo grosse dimensioni solo per il comodo tasto di pausa e quello di accensione. Le porte per i joypad sono posizionate frontalmente (nella confezione ce n'è già accluso uno), mentre la slot per le cartridge presenta un intelligente sportellino a scatto, realizzato in materiale trasparente. Niente più problemi di polvere per la fessura dove si inseriscono i giochi, in quanto una volta estratta una cartuccia, potremo richiudere lo sportellino assicurando la massima protezione ai connettori interni della console. Il design, infine, particolarmente smussato e più elegante di quello originario, rende particolarmente bella la console che si inserisce perfettamente in qualsiasi ambiente, perchè no, arredando con un pizzico di stile. Dalla confezione, come dicevo prima, esce un joypad, la scatoletta di smistamento (che permette di mantenere collegati allo stesso tempo TV e console, tramite separazione di cavi coassiali RF di collegamento) ed il trasformatore, chiaramente esterno alla console. Effettuare tutti i collegamenti necessari è facile come bere un bicchier d'acqua, visto che basta inserire il nuovo cavo RF nella presa antenna del televisore e sintonizzarsi sul canale 36 UHF o giù di lì (la solita frequenza dei videoregistratori, cioè!).



COMPATIBILITA'TOTALE E GIOCO IN OMAGGIO!

Il MASTER SYSTEM II è compatibile non solo con TUTTE le cartucce-gioco già disponibili per la prima console SEGA, ma soprattutto con la globalità delle periferiche previste per questo sistema: pistola Light Phaser, joypad supplementari, ecc. Inoltre, all'accensione della console, senza infilarci dentro una cartuccia, ecco una simpatica sorpresa: Alex Kidd In Miracle World è già memorizzato nelle ROM della macchina e ci permette subito di giocare con uno stupendo Arcade-Adventure. Non dimentichiamo poi successoni come World Cup Italia '90, Wonderboy III, Ghouls'n'Ghosts, Double Dragon e Super Monaco G.P. che potremo tranquillamente far girare sul nuovo Master System II senza alcun problema.

CHE FACCIO, LA COMPRO?!

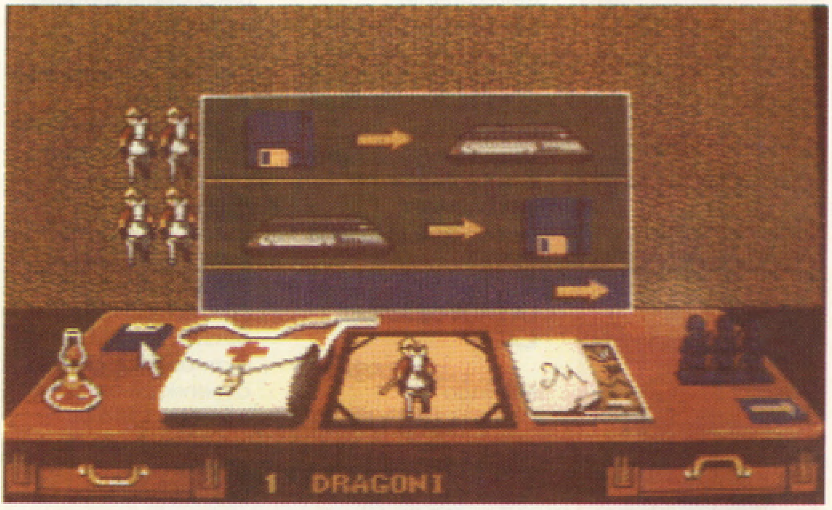
Se non avete troppi soldi da spendere, volete una bella console e non vi va poi pagare cifre incredibili le varie cartucce-gioco, il MASTER SYSTEM II fa proprio per voi. Se poi possedete già un bel sedici bit e volete portarvi nella casa al mare o in collina un'analogo sistema di gioco, terribilmente divertente e pratico, fiondatevi nel più vicino negozio e compratevi questo 8 Bit SEGA.
Se invece possedete già il primo MASTER SYSTEM, evitate di comprare il secondo modello perchè risulta identico in tutto e per tutto. Se però vi siete innamorati del suo nuovo design...!!!!!

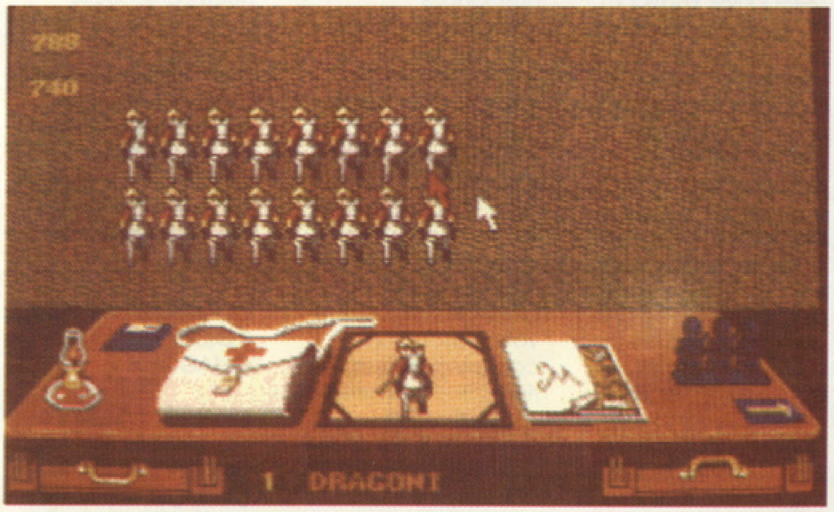
THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE

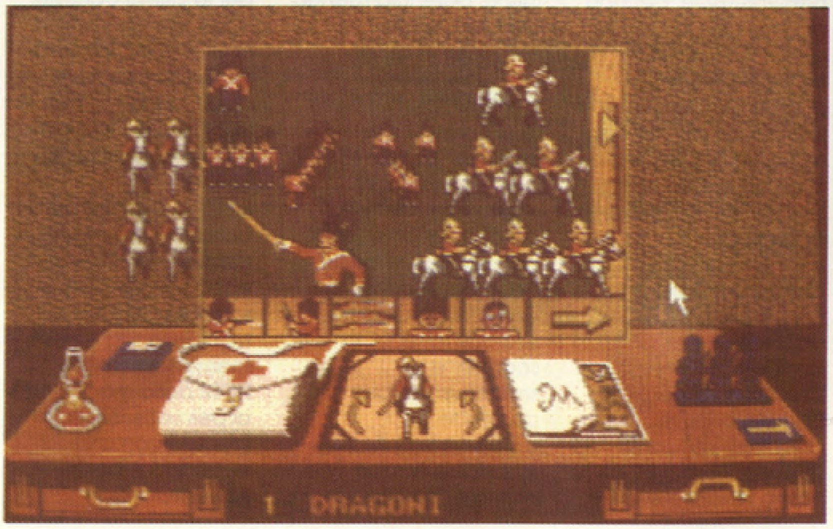
IMPRESSIONS

PREZZO: L. 59.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: 7
SONORO: 8
GIOCABILITA': 7
VAL. GLOBALE: 7,33

Questo nuovo wargame della IMPRESSIONS è il terzo della serie di simulazioni di battaglie in miniatura. Gli autori sono gli stessi di RORKE'S DRIFT e si vede... la grafica è infatti la medesima. Il game vi riporta nel 1854 a rivivere la battaglia di Balaklava: dove, un grosso contingente russo, cercò di prendere possesso di quest'area (la Crimea) geograficamente e strategicamente assai importante. Le truppe alleate (inglesi, turche e francesi), in un primo tempo meno numerose dei nemici, cercarono con innumerevoli atti di eroismo di resistere alle truppe invasori. In questo contesto si inserisce la mitica carica dei 600 (chi non ha visto almeno una volta un film su questo glorioso episodio??), un atto di coraggio da parte della cavalleria leggera inglese che sfidò con successo i cannoni russi. Il programma permette di rivivere le fasi che portarono, dopo anni di combattimenti, gli eserciti alleati alla vittoria, contro un nemico assai più numeroso (peccato che gli autori del game si siano dimenticati di citare i nostri gloriosi bersaglieri, è vero che erano in numero assai ridotto 18.000 ed intervennero solo nel 1955, ma il loro eroismo impressionò anche i comandanti inglesi, sempre poco teneri con i militari italiani). Il sistema utilizzato per gestire il game è il solito già visto in COHORT e RORKE'S DRIFT, migliorato in alcune parti: ora c'è una più ampia area di gioco ed un numero maggiore di effetti sonori. Il programma permette ai giocatori di comandare individualmente tutte le unità dell'esercito, con una splendida grafica animata. Anche, se ad onor del vero, chi scrive ama i classici wargame ad esagoni, graficamente meno complessi, ma assai più giocabili. Tornando invece a quanto già detto per COHORT (in un passato numero di VIDEOGAME & COMPUTER WORLD) parlando della traduzione in italiano del manuale e del gioco, perseveriamo nel consigliarvi di leggere la versione in inglese e di giocare cliccando sulla bandiera britannica, perché la traduzione lascia molto a desiderare.... Si vede che gli esperti della IMPRESSIONS non leggono la nostra rivista. In caso contrario si sarebbero accorti già da tempo che nel 1854 non esistevano le basi lanciamissili, al massimo al posto dei missili, sui poveri soldati, piovevano proiettili di ogni sorta e che, il vocabolario COLLINS inglese-italiano della Mondadori, alla voce - missile - offre due voci: missile o proiettile!!!!!! Tenete poi presente che: il manuale, la scatola ed il gioco sono cosparsi di errori di ortografia. Non per ripeterci ma perché non fate tradurre il programma ad uno che conosce l'italiano?????







Se scordiamo la pessima traduzione in italiano e magari giochiamo in inglese o in francese (sperando che anche in questo caso i traduttori non abbiano fatto errori) ci accorgiamo che THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE è un buon wargame, che si rivolge ad un pubblico di appassionati che si avvicina per la prima volta al fantastico mondo della simulazione e non vuole avventurarsi in game più complessi e difficili da gestire. Sicuramente il programma è riuscito meglio dei suoi predecessori, leggi COHORT e RORKE'S DRIFT, ma anche questa volta si poteva fare un po' meglio... non vi pare????

ZERO WING

TOAPLAN

PREZZO: LIT. 129.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER'S LAND

GRAFICA: 9

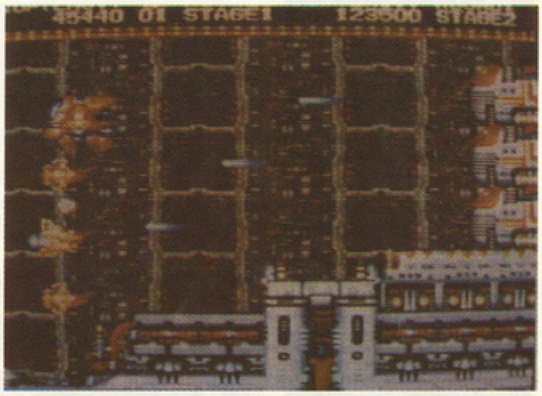
SONORO: 8

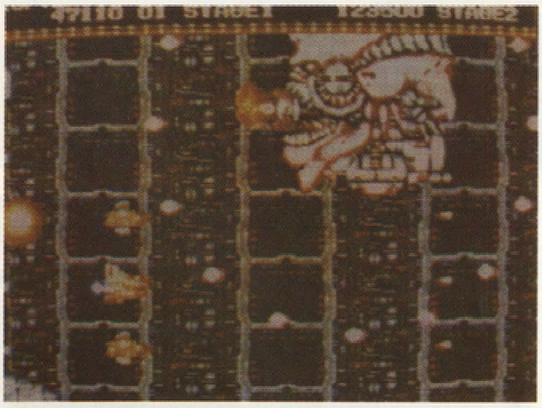
GIOCABILITA': 9

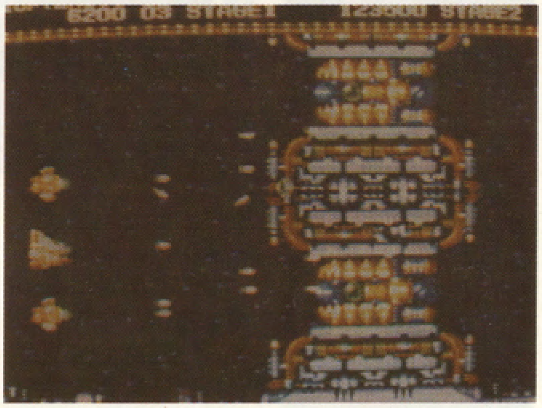
VAL. GLOBALE: 8,66

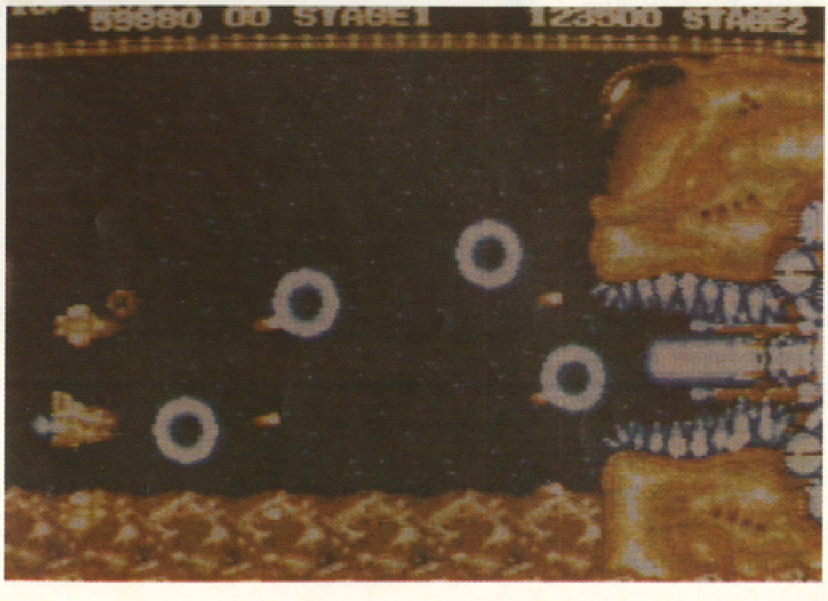
Zero Wing è un gioco frenetico, non troppo difficile, duraturo e divertentissimo da sfidare e sfidare per ore. Nella migliore tradizione di chi vede il proprio Megadrive esclusivamente come "macchina per videogiocare come al bar", Zero Wing rispetta le aspirazioni degli utenti che ci troveranno moltissimo filo da torcere per dipanare la matassa di uno shoot'em up di altissima qualità. Provatelo!

Il valore globale di questo gioco prendetelo con le molle perchè se non vi interessa particolarmente l'accompagnamento sonoro in uno stupendo shoot'em up spaziale, Zero Wing potrebbe essere considerato uno YEP! a tutti gli effetti. Allora prendete una cartuccia che richiede l'adattatore giapponese (solo per i Megadrive italiani) e ficcateci dentro quanti più sprite possibile, una marea di mega mostri di fine e metà livello, 8 lunghissimi settori di gioco ed una colonna sonora eccitantissima. Voilà, ecco appena sfornato un gioco di altissimo livello, degno erede di tutte le passate produzioni e capace di far impazzire anche il più irriducibile smanettone. Trama del gioco: Toshiro Mifune, incavolato con il mondo intero, decide di affrontare i nemici del pulito, tali Tagamoti Shiketiro, nella loro fortezza galattica, infarcita di Magamotni Tsenkiri, Jokoama Tagasci e Misceroti Alukki. Questa, avverbio più, congiunzione meno, è l'esatta traduzione del manuale di gioco che, per noi "madre-lingua" del sol levante, non serba alcun mistero. Per tutti coloro che non masticano la lingua dei samurai (e sai che male per i poveracci!!!), ripeteremo tutta la "spataffiata": ai comandi della classica astronavina dotabile di mille armi supplementari, il protagonista del gioco dovrà affrontare un nugolo di sprite assassini, spesso riuniti in pattuglie letali, aprendosi un varco non tanto verso la fine del game, quanto verso un High Score invidiabile. Se frammezzate al tutto una ventina di scontri faccia-a-faccia con mega mostri coloratissimi, arrabbiatissimi, e pericolosissimi (tzè, manco a dirlo!), otterrete il quadro completo della situazione. Le animazioni, con decine e decine di sprite, corrono via sullo schermo a notevole velocità, fortunatamente non eccessiva altrimenti ci vorrebbero un migliaio di Credits per finire il gioco; i fondali sono analogamente interessati da uno scrolling di superba fattura che tratta con estrema cura tutti i dettagli "morfologici" dell'universo Sci-Fi in qui Zero Wing è ambientato. Il commento sonoro è poi d'eccezione e sembra fatto apposta per deliziare le vostre orecchie e far sanguinare quelle del genitore che capita in camera vostra dicendo: "Che fai, stud..., AAARRRGHHHHHH!". Ormai l'avrete capito, Zero Wing è un superbo esempio di coin-op casalingo a cui non manca proprio nulla per farvi ingannare le ore di assenza dalla sala giochi o dal bar sotto casa. Unica pecca è la manualistica interamente scritta in giapponese che comunque non contiene informazioni vitali per poter apprezzare il gioco fino in fondo. Certe cose poi vengono esemplificate con alcuni "interessantissimi" disegnini, spiegando che non si deve calpestare la cartuccia, non la si deve mettere nel frullatore insieme alle banane (e che, siamo-scemi?!) e non la si può mettere tra due fette di pane dentro alla macchinetta peri toast (a questo punto, mi sa che siamo proprio scemi!!!!).









MS-DOS

GEN. CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

ECA

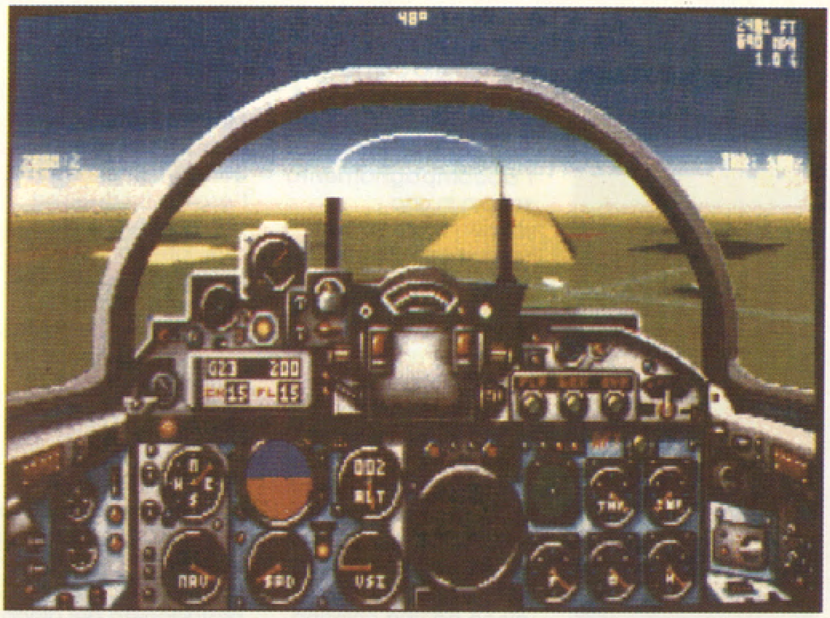
PREZZO: L. 69.000
GRAFICA: CGA, VGA, EGA, MCGA
SONORO: ADLIB - SOUND BLASTER
HARD DISK: SI'
MEMORIA 640 K
CONTROLLI MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA
USCITA: ADESSO

GRAFICA: 9

SONORO: 8

GIOCABILITA': 8

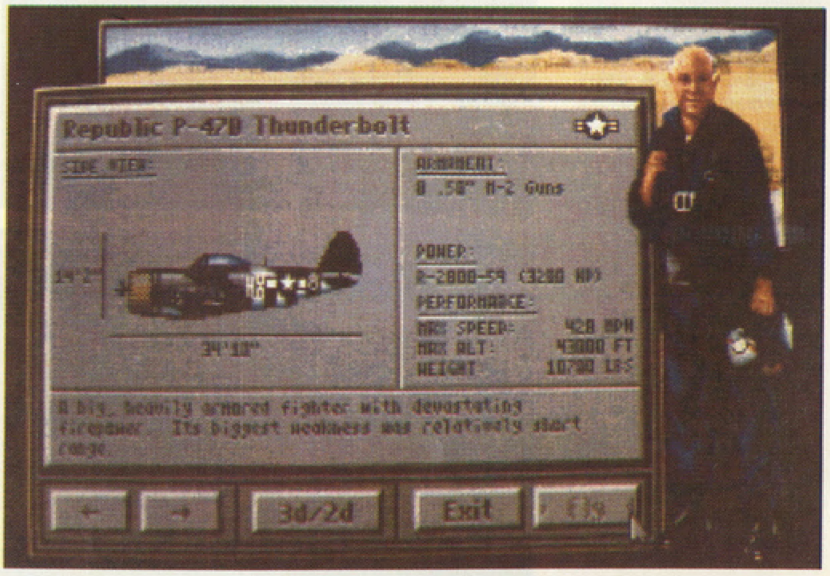
VAL. GLOBALE: 8.33



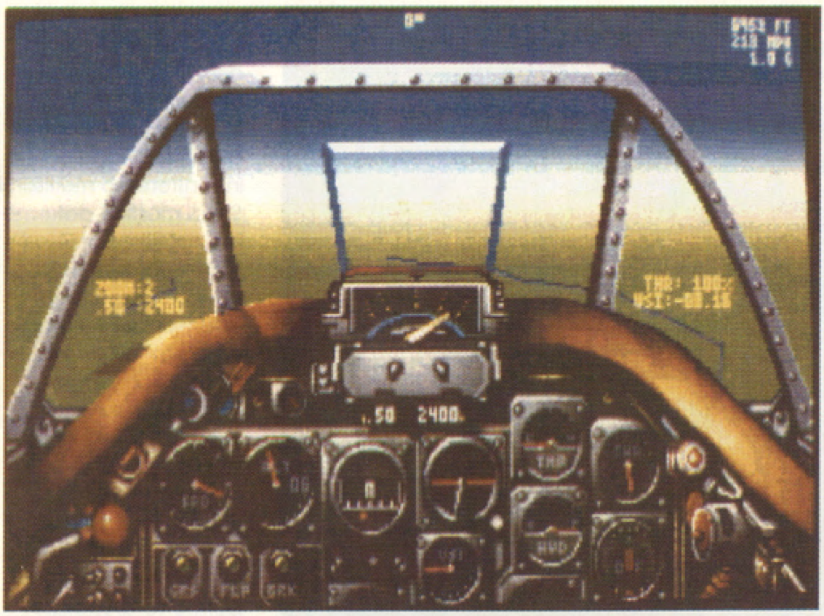
Finalmente è disponibile anche per PC la nuova versione, migliorata ed aggiornata, di CHUCK YEAGER'S, uno dei simulatori di volo che hanno contribuito (con il classico FLIGHT SIMULATOR) a scrivere la storia dei simulatori computerizzati. CHUCK YEAGER'S unisce al volo, puro e semplice, la possibilità di combattere e di rivivere in prima



persona alcuni dei duelli più avvincenti della Seconda Guerra Mondiale.
All'inizio del gioco potete scegliere fra 50 differenti missioni di tre diverse epoche storiche, si va dagli aerei a turboelica ai più moderni caccia a reazione.
Ogni giocatore può scegliere fra 5 differenti macchine volanti. Gli aerei nemici, contro i quali misurarsi, possono essere scelti fra un lotto di 18 aerei. Potete scegliere fra i migliori aerei germanici della seconda grande guerra, per arrivare ai



MIG sovietici della guerra di Corea.
Per permettere anche ai meno esperti di cimentarsi con successo nelle varie azioni di attacco e combattimento sono stai creati vari livelli di difficoltà: da dilettante ad esperto.
In ogni momento (se avete dei problemi) potente consultare delle utili finestre di help in linea.
Durante le varie azioni di volo e di intercettazione del nemico sentirete la voce di Yeager digitalizzata (se possedete una scheda musicale Ad Lib o SoundBlaster il risultato sarà semplicemente fantastico).
Inutile parlare della strumentazione (che tra l'altro è completissima) o delle caratteristiche dei vari aerei, gli esperti sanno già tutto ed i meno



La giocabilità risulta in ogni caso adeguata alla situazione.
Unico neo lo scrolling: se non possedete un computer adeguatamente veloce le varie schermate si susseguiranno sul vostro monitor con movimenti irregolari ed a scatti.
Invece se avete (non per essere monotoni) un 386 od un nuovo 286 a 16 MhZ la grafica risulterà quasi eccezionale e le varie azioni di combattimento o più semplicemente di volo si susseguiranno piacevolmente sullo schermo del monitor.

esperti forse si annoierebbero leggendo di velocità, armamenti ed ammennicoli vari. Tenete però presente che questa nuova release di CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT è stata completamente rivista e non ha ormai nulla in comune con la vecchia release (che risale agli albori dell'informatizzazione, quando esistevano forse una dozzina di giochi per PC).

Il game gira con tutte le schede grafiche colore in commercio: si va dalla obsoleta CGA alla VGA. Le schede musicali utilizzabili sono le classiche Ad Lib e SoundBlaster, con l'aggiunta della Covox e delle CMS (che però in Italia sono poco diffuse).

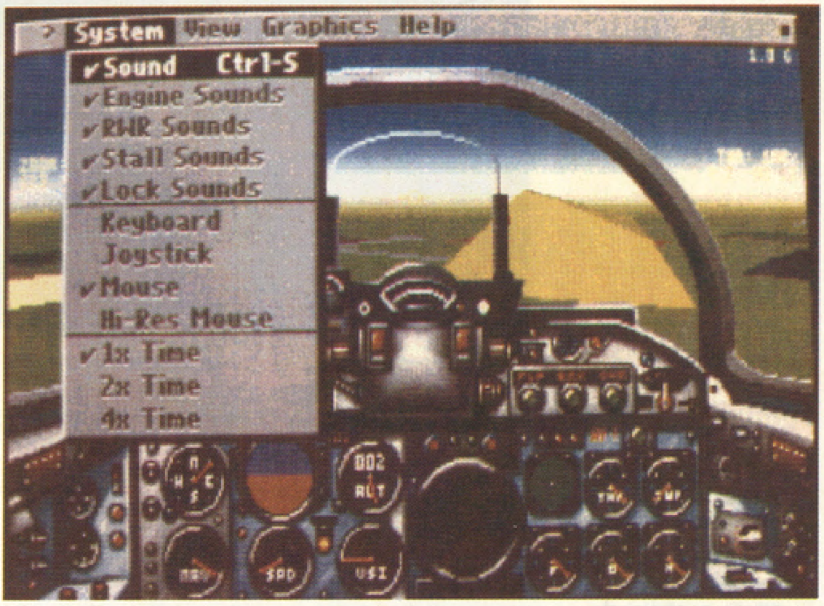
Se possedete queste ultime due schede musicali, tenete presente che il software non le riconosce automaticamente (come invece avviene per la AD LIB e per la SoundBlaster), ma dovete comunicarlo al programma tramite un argomento, esempio: YEAGER CMS.

Con il manuale sono comunque forniti tutti i parametri per "forzare" il software a riconoscere le varie schede.

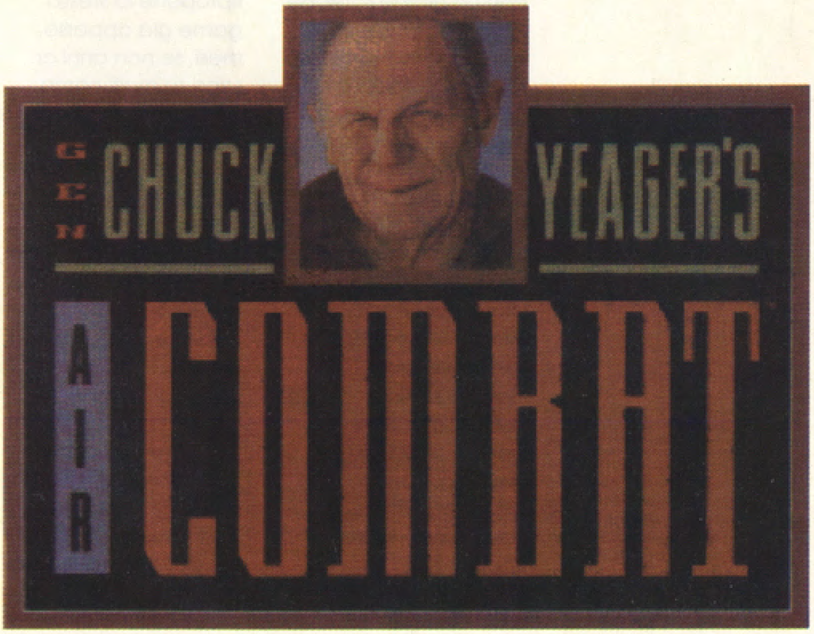
Il game è fornito di manualistica in italiano, la traduzione è decente, in pratica una utile base prima di consultare il manuale in inglese (che è indispensabile).

Il manuale in italiano contiene tutti i dati utili per installare il game e per pilotare l'aereo, oltre ad una spiegazione dettagliata dei vari comandi.

L'utilizzo del mouse o del joystick è consigliabile, ma non risulta indispensabile. Anche con la tastiera si può pilotare il velivolo senza problemi (anzi direi che i vari comandi sono più graduali, con il joystick, alcune volte troppo sensibile, si corre il rischio di non eseguire alla perfezione le manovre).



UN' OCCHIATA AL MENU E... VIA!

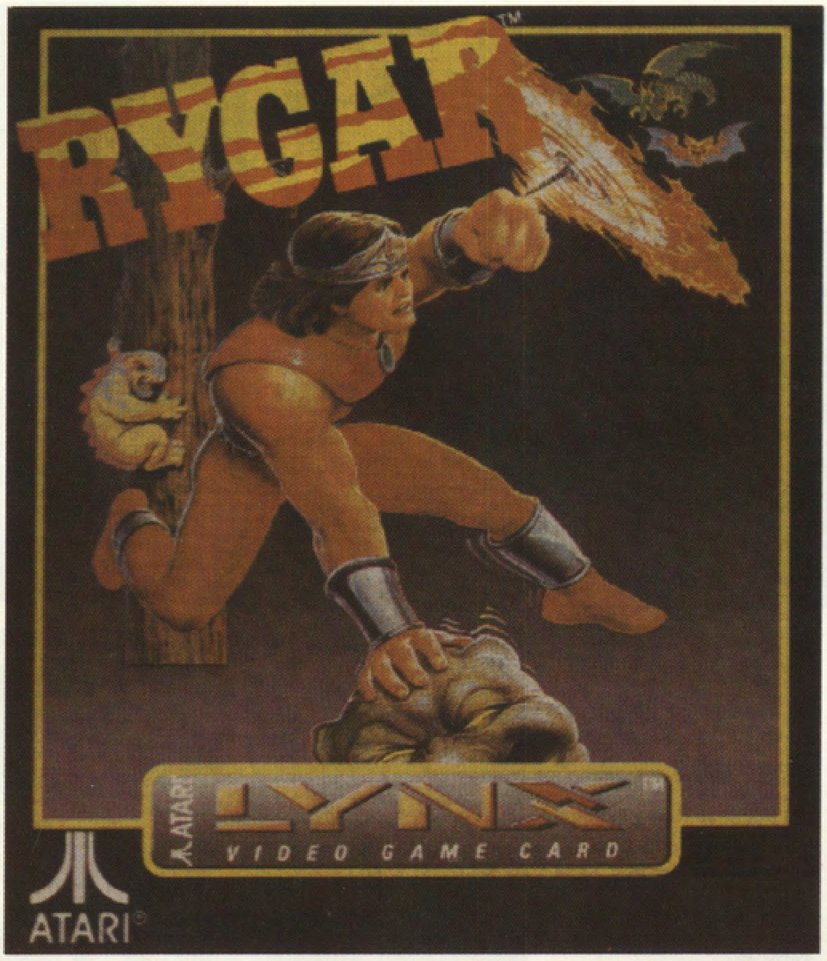


LYNX

RYGAR

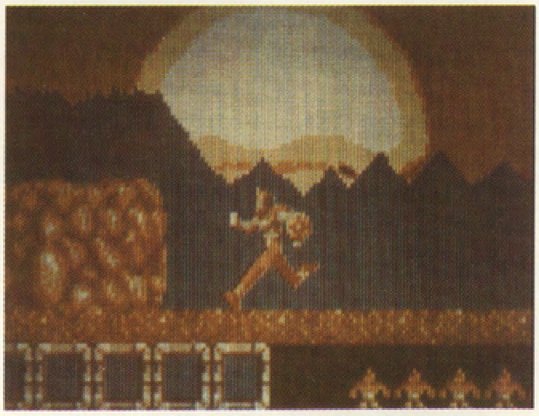
ATARI

PREZZO: LIT. 70.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA:
ATARI ITALIA
GRAFICA:
8,8
SONORO:
8
GIOCABILITA':
9
VAL. GLOBALE:
8,6



Rygar è un game stupendamente convertito sul piccolo, ma potentissimo Linx, e svetta, senza fatica, in cima alle classifiche di vendita delle cartridge per la console Atari. E' un arcade-adventure di vastissime dimensioni, non troppo difficile, confezionato con ottima grafica, stupende animazioni ed un commento sonoro da bar. Se vi piace questo genere ora sapete cosa comprare.

Un milione di anni fa, un mago buono aveva cacciato le forze delle tenebre giù negli inferi, liberando la nostra terra dal male, offrendo alla nostra gente una lunga era di pace e prosperità. Sfortunatamente il mago non aveva ancora imparato incantesimi validi in eterno. Prima di morire però egli profetizzò che un giorno sarebbe nato un grande eroe; quest'ultimo sarebbe stato riconoscibile da un misterioso marchio, il marchio del Mago. Testo un po' ridondante, per una trama decisamente scontata e già vista, ma questa volta stiamo parlando di Atari Linx e del suo miglior arcade-adventure fino ad oggi pubblicato. Sono passati allora 10.000 anni (no, non dall'acquisto del vostro Linx! - Mi sto ricollegando alla storia!) e adesso le forze oscure, indovinate un po'? Si sono rifatte vive e stanno mettendo a ferro e fuoco l'intero pianeta!!! Ce risemooo, 'mò ce tocca ritornà a combattè, senza sosta!!!!!
Rygar, l'avrete ormai capito, è un gioco d'azione che, sviluppato su uno scenario a scrolling orizzontale, ci ripropone lo stesso game già apparso, mesi, se non anni or sono su molti home computer. Scopo della missione è quello di ripulire tutte le terre dalle creature del male in modo da consentire il ritorno del nostro popolo. Potremo perciò utilizzare armi e magie extra per affrontare i numerosissimi nemici, ansiosi di ridurci in polpette alla prima occasione. Utilizziamo allora il joypad ed i tasti funzione A e B per spostarci lungo lo scenario e menar colpi, inginocchiarci e



saltare. All'inizio del game possediamo tre vite e 100 secondi per terminare ognuno dei 23 livelli. Ogni volta che ripartiremo da una nuova terra (livello), l'orologio tornerà a 100 secondi. L'ammontare del tempo rimasto ed il numero di vite appaiono costantemente sullo schermo. Moriremo ogniqualvolta verremo colpiti da un nemico o quando cadremo in un crepaccio o in un burrone. Guadagneremo poi una nuova vita quando raggiungeremo le varie pietre miliari, disseminate lungo il percorso (la prima si trova a 50.000 punti). Durante il viaggio incontreremo moltissimi tipi di mostri e potremo raccogliere numerosi scrigni, lasciati dal famoso mago, per ottenere armi o magie supplementari. Una volta colpito, ogni scrigno si aprirà, rivelando il tesoro in esso contenuto. Ci capiterà infine di incontrare oggetti ed armi bonus come, l'arma stella (che ci permette di sparare verso l'alto), l'arma sole (con più ampio raggio d'azione e maggior accuratezza) e il potere della tigre (che conferisce a Rygar la possibilità di distruggere ogni tipo di nemico saltandogli semplicemente addosso). Memorizziamo perciò ogni livello perchè l'esperienza sarà inevitabilmente l'arma migliore per finire il gioco. Un consiglio: se incontrerete molti nemici, contemporaneamente sullo schermo, saltateci su per immobilizzarli per qualche istante e poterli colpire con comodo. La fluidità delle animazioni e lo stupendo scrolling dei fondali vi aiuteranno nella vostra missione, rendendovi quantomai piacevole l'esplorazione ed il combattimento.

STACK UP

ZEPPELIN GAMES

PREZZO: LIT. 19.500
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

GRAFICA: **8,9**

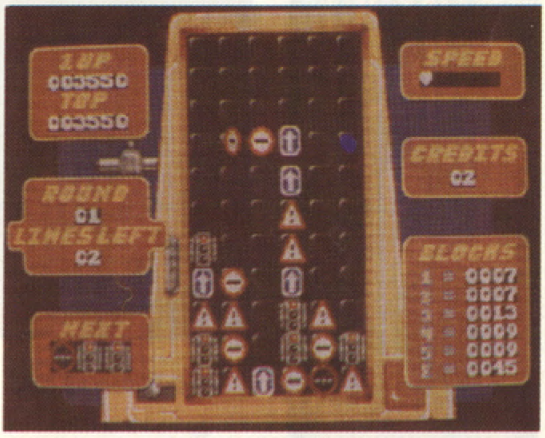
SONORO: **8,2**

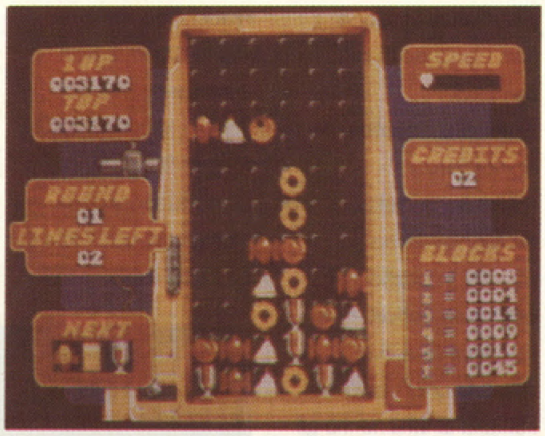
GIOCABILITA': **9**

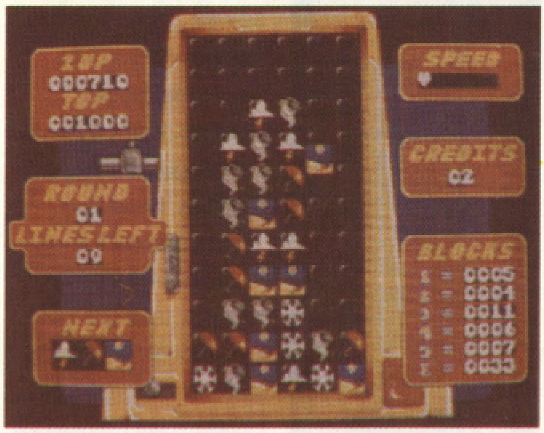
VAL. GLOBALE: **8,7**

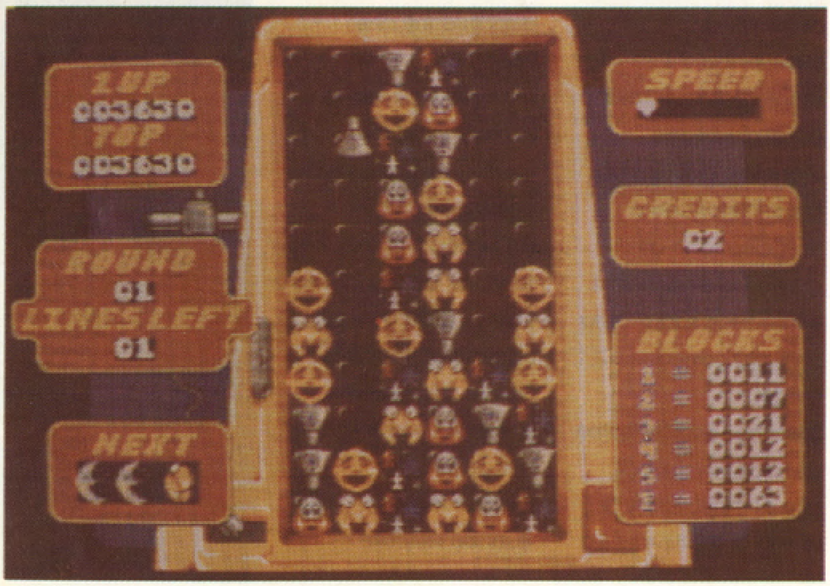
Ma, chi l'ha detto che un bel puzzle computerizzato deve costare tanto? A smentita di ciò arriva lo Stack Up della Zeppelin Games, un gioco di intelligenza e riflessi pronti, dotato di ottima grafica e di un livello di interesse notevolissimo. Un gioco che costa pochissimo e può durare per sempre.

Dopo la "marea" di Puzznic, Pick'n'Pile, Plotting, le mega saghe di Tetris e tutti gli innumerevoli cloni, la Zeppelin Games ha pensato bene di uscire sul mercato con un bel titolo "budget" (a basso costo cioè - Yum!!!), che ripropone tutto il frenetico divertimento di uno spaccacervello computerizzato, in un prodotto in grado di tener testa ai suddetti, più blasonati e pubblicizzati.
Stack Up non è una conversione da bar, ma raccoglie in sè tutte le caratteristiche vincenti di un Tetris mischiato ad un Coloris.
Lo scopo del gioco, denominato "raggruppamento", consiste nel guidare e spostare i gruppetti di blocchi in discesa (nel classico "pozzo" bidimensionale) in modo da formare linee orizzontali, verticali o diagonali di almeno tre unità identiche (identificabili come blocchi di diversa foggia e colore). Una volta uniti tre blocchi uguali questi scompariranno dallo schermo, lasciandoci più liberi nel posizionare i seguenti. Per modificare le sequenze e le disposizioni dei blocchi nei vari gruppetti a tre a tre, basta premere il fire prima che gli elementi in caduta raggiungano il fondo del pozzo o si adagino su altri già presenti sullo schermo. Il blocco successivo a cadere viene rappresentato in un'apposita finestra a bordo schermo (come accade in Tetris), perciò varrà la pena far tesoro di questi "suggerimenti" per poter pianificare in anticipo la miglior disposizione dei pezzi. Il "raggruppamento" è suddiviso in un numero di 22 livelli, ognuno dei quali ha come obiettivo una quantità prefissata di "tris" da comporre e far scomparire sullo schermo. Al termine di ogni fase otterremo un determinato punteggio, più un bonus relativo allo spazio libero mantenuto nel pozzo. I blocchi cadono sempre più alla svelta, man mano che il gioco procede, e si presentano sotto forme simpaticamente diverse e varie (segnali stradali, simboli di tempo, simboli di cibarie, segnali di SPazio Esterno, ecc.). Le animazioni che ne controllano i movimenti sono a dir poco perfette e... ci mancherebbe altro! Quando mai si è visto un Tetris faticare ad organizzare le animazioni, non ci sono decine e decine di sprite da muovere, no?!?! Ciascun gruppo di blocchi disposti in quadro ci regala 50 punti, mentre la linea verticale 200, quella orizzontale 500 e quella diagonale 1000. Per quanto riguarda il sistema di punteggio esteso avremo doppi punteggi per le linee di quattro blocchi, tripli per quelle da cinque e quadrupli per quelle da sei. Infine si totalizzano altissimi









punteggi con le cosiddette reazioni a catena, che interessano un'intera "fetta" orizzontale di pozzo. Spiegare queste cose risulta particolarmente difficile se non si è prima giocato un po'; una volta preso in mano Stack Up, qualsiasi spiegazione ulteriore diventa pressochè inutile, ed il gioco ci cattura all'istante stimolando piacevolmente la nostra intelligenza.

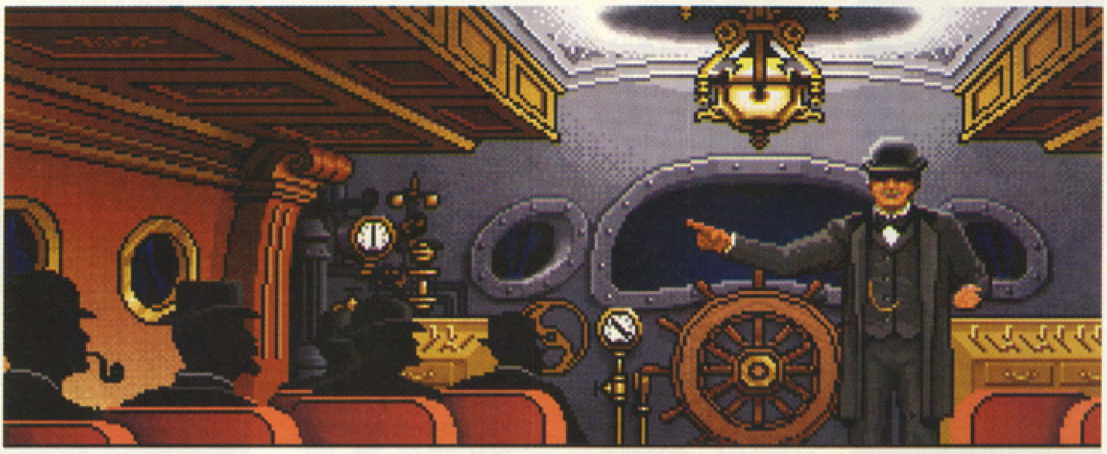
MARTIAN DREAMS

ORIGIN

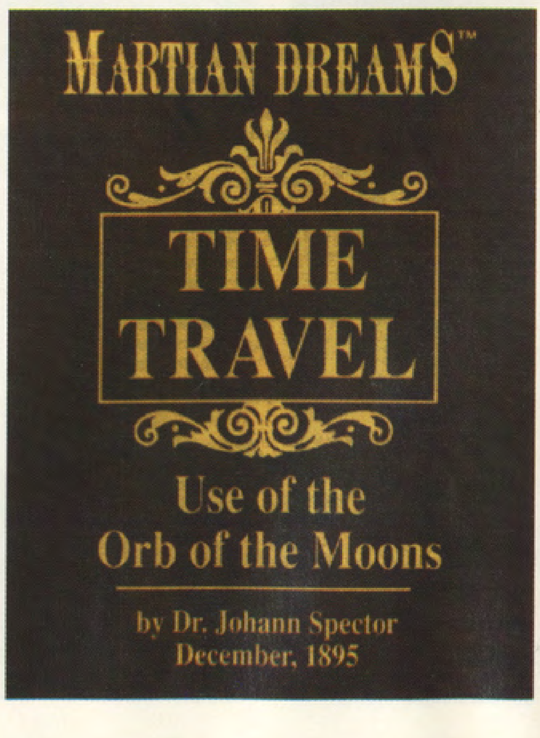
PREZZO: L. 69.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: 8
SONORO: 9
GIOCABILITA': 8
VAL. GLOBALE: 8,33

La grafica è eccezionale, paragonabile agli ultimi lavori della SIERRA. Si può giocare con il mouse o con la tastiera, in alcuni casi vi risulterà più comodo l'uso dei tasti, soprattutto per eseguire delle operazioni non standardizzate, e quindi difficilmente eseguibili con il solo ausilio del "topo".
MARTIAN DREAMS funziona solo a 256 colori in VGA/MCGA ed in EGA a 16 colori. Vede le schede musicali più diffuse compresa la Roland. Per un perfetto utilizzo occorrono 640K di memoria (dei quali almeno 575K liberi) e 256K di memoria espansa (se non volete rinunciare alla colonna musicale).

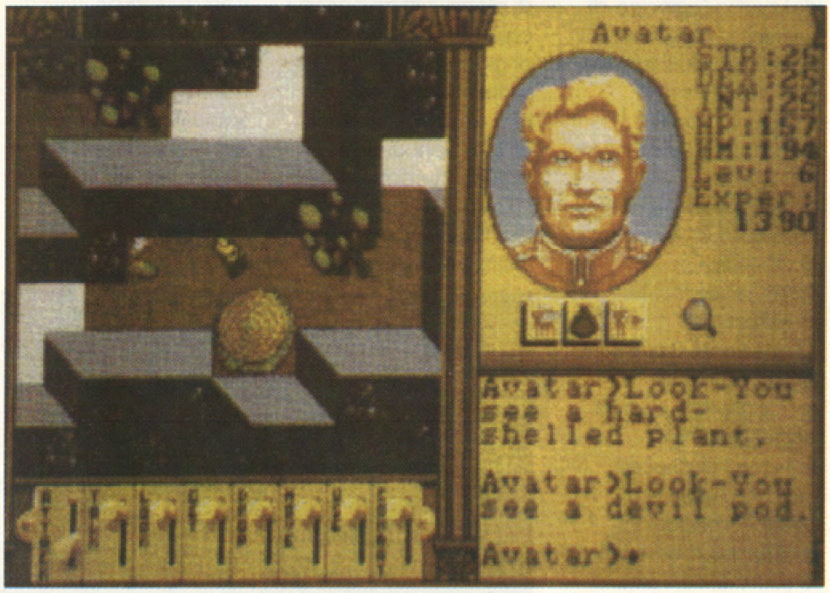




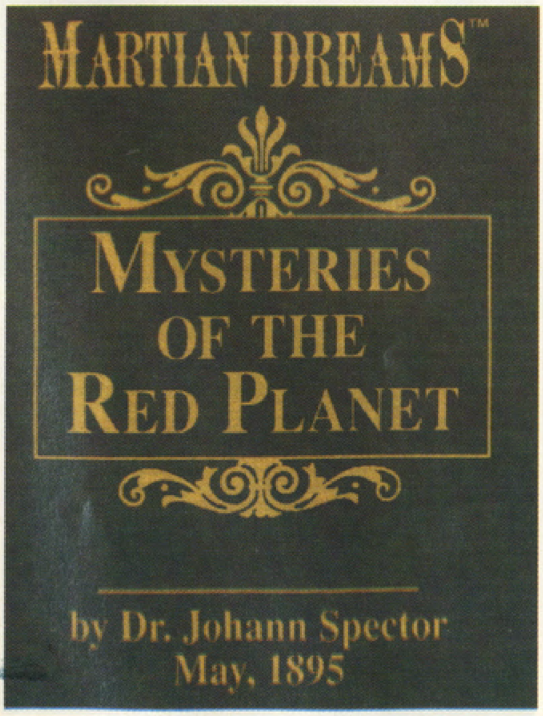
Con MARTIAN DREAMS il leggendario Lord British pone un'altra pietra miliare nella storia dei board games. Il gioco non è il prosieguo della saga ULTIMA, bensì una storia completamente nuova, molto simile a SPACE 1889 della PARAGON SOFTWARE, di cui abbiamo già parlato nel numero 12 della rivista.
L'avventura è ambientata nel 1893, all'esposizione mondiale di Chicago. Per una sfortunata combinazione un gruppo di personalità illustri viene sparato da un super cannone su Marte.
Saranno i primi visitatori del pianeta rosso. Il loro compito (oltre a quello di sopravvivere) sarà di trovare il modo di rientrare sani e salvi sulla Terra. Missione non certo delle più semplici.
Il gioco è basato sulle conoscenze scientifiche del diciannovesimo secolo. In pratica una colossale fiction, che non mancherà di mietere una vasta schiera di vittime fra gli appassionati che hanno trovato nel fantastico mondo di ULTIMA un ottimo modo per resistere alla calura estiva!!!
Fra le persone sparate su Marte dal cannone (con le quali dovrete convivere) troverete Sigmund Freud (che vi sottoporrà ad un breve test all'inizio dell'avventura: quando dovrete creare il vostro personaggio). Oltre a Freud incontrerete: Marie Curie, Sarah Bernhardt, Thomas Edison, Vladimir Lenin, Grigori Rasputin (in parte responsabile del viaggio involontario sul pianeta rosso), Mark Twain, Theodore Roosvelt e molti altri ancora. Avrete solo l'imbarazzo della scelta.
Logicamente i nostri eroi se la dovranno vedere con mostri di ogni tipo e dovranno esplorare vaste zone

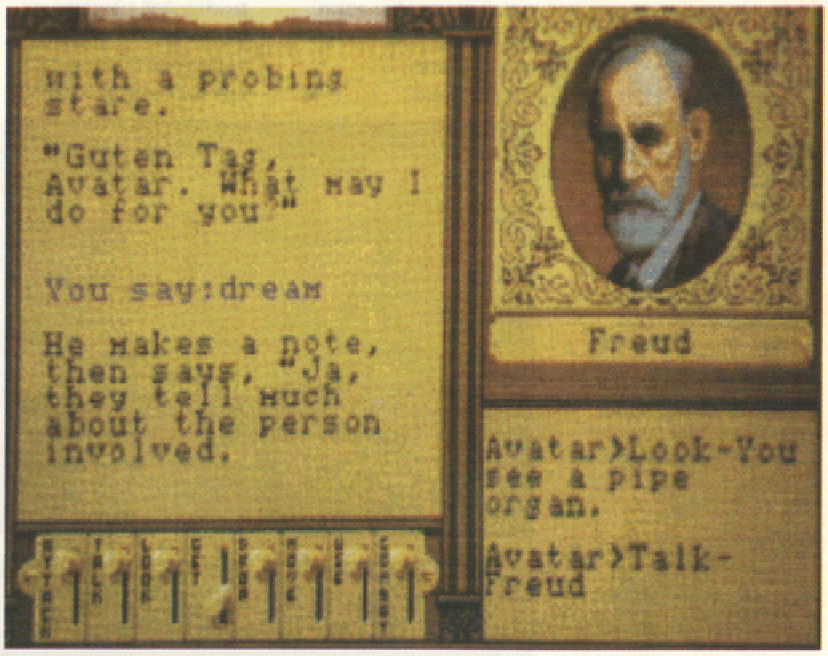






del pianeta. Quindi un RPG con le carte in regola per diventare il primo board games psicologico della storia umana. La presenza di Freud si farà infatti sentire in ogni circostanza.
MARTIAN DREAMS è il classico game "mangia memoria", per eseguire l'installazione completa occorrono almeno 5,5 mega disponibili sul disco fisso. L'operazione di INSTALL è semplice, basta lanciare l'apposito file ed attendere una mezz'oretta!!!! è si la decompressione dei vari file .LZH è molto lenta (intendiamoci: 20-30 minuti se possedete un 386 almeno a 25 Mhz, se avete un 286 andate pure a farvi uno spuntino!!!!).
MARTIAN DREAMS è comunque stato creato per girare su macchine molto veloci con almeno due mega di RAM.
Se avete una scheda musicale e volete gustarvi la stupenda colonna sonora, dovete possedere parecchia memoria ed un emulatore software che trasformi la memoria da estesa in espansa.
Il programma è stato testato dalla ORIGIN solo con il QEMM386, se avete montato sul computer WINDOWS 3.0 ed il relativo EMM386.SYS, MARTIAN DREAMS non funziona (così per lo meno recita il manuale). Noi abbiamo fatto girare quest'ultima fatica di Lord British con il classico QEMM386 e non abbiamo avuto problemi di sorta.
Se non avete l'espansione di memoria dovete rinunciare agli effetti sonori.





SUPER FAMICOM

YS III-WANDERERS FROM YS

TONKIN HOUSE

PREZZO: LIT. 149.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND

GRAFICA: 8,5

SONORO: 8

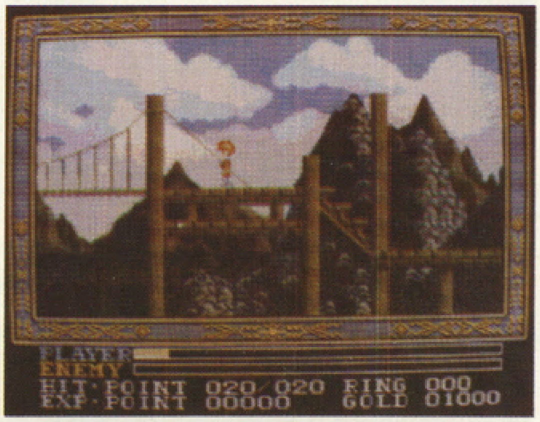
GIOCABILITA': 8,8

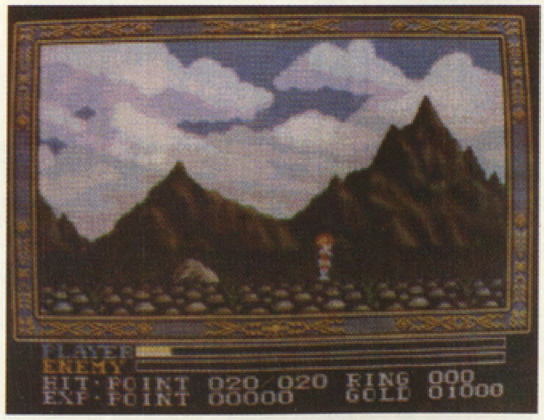
VAL. GLOBALE: 8,43

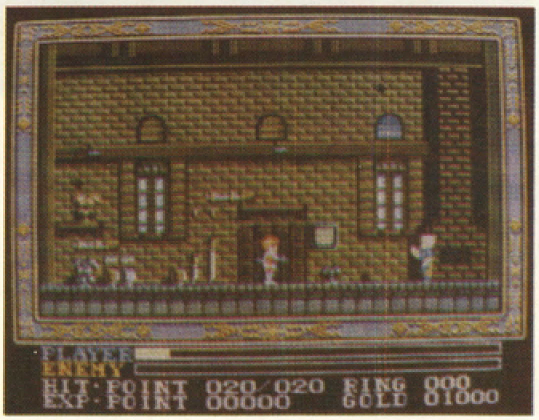
YS III (non chiedetemi notizie degli altri duel), è un platform-RPG di indubbia originalità che mi fa venire in mente una versione dinamica del Faery Tales per Megadrive. Tanto divertimento arcade per tutti ed un pizzico di "gioco intelligente" per chi vuole pensare oltre che "frantumare" lo sfortunato joypad.

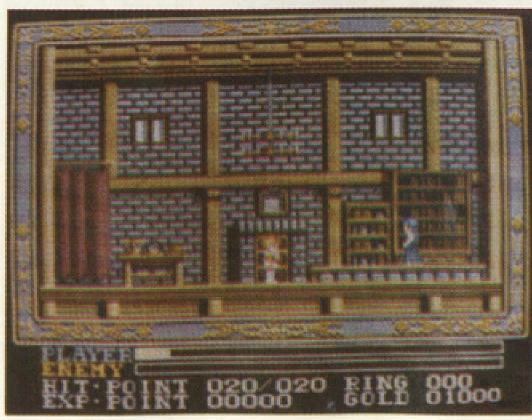
La Tonkin House, già presente in forza nel mercato per il Game Boy, ci prova anche con l'ammiraglia Nintendo. Arriva infatti questo YS III che sta a metà tra l'RPG ed il classico platform game d'esplorazione, dotato di ottima grafica (anche se in certe fasi si poteva fare di meglio) e di una mare di giocabilità.
Si parte allora in una non meglio identificata missione (il manuale è tutto i giapponese, ma i ragazzi di Micromania e Computer Land dovrebbero aver già pronta la traduzione in italiano) di esplorazione e salvataggio di una bella giapponesina "cartoon" rapita dal un sinistro padrone delle forze del male. Per fare ciò, sarà necessario visitare in lungo e in largo la nostra città natale ove potremo rifornirci di armi, corazze e scudi (ce ne sono di tre tipi per ognuno) e raccogliere informazioni sulla nostra missione. Si parte poi alla volta di cinque differenti scenari di gioco, sviluppati su altrettanti microcosmi platform ottimamente descritti con grafica di buona qualità e scrolling multidirezionale particolarmente fluido. Ci sono infatti da considerare le minute dimensioni dei vari sprite, in particolare del nostro (capace di ben sette movimenti diversi, gestibili tramite joypad), che non richiedono un particolare "sforzo" di calcolo al microprocessore del Famicom, liberandolo da fastidiosi rallentamenti o da incertezze di animazione. Durante il gioco potremo raccogliere numerosi oggetti preziosi (cinque tipi di anelli, erbe, diademi e specchi magici) in grado di incrementare lo score e conferirci particolari prestazioni bonus per qualche secondo. Il joypad viene sfruttato in tutta la sua globalità, impiegando tutti gli otto tasti per gestire le differenti funzioni previste dal game. In particolare, questo utilizzo evoluto dei comandi da pad interviene nelle fasi tipicamente "manageriali" del programma, ove andremo ad acquistare o a gestire nuovi oggetti e, in generale, l'inventory di gioco. Ottimi perciò i chiarissimi sottomenu di gioco, ricchi di grossi sprite facilmente individuabili, nonchè gli impieghi di dettagli grafici che condiscono l'intero programma. L'unica pecca è la mancanza di colori e definizioni un po' più approfondite, peraltro causata dalla tipica impostazione fumettosa del game, che non richiede perciò particolari descrizioni dei personaggi e dei fondali.
YS III si rivela perciò una versione semplificata, ma allo stesso tempo miscelata a tipologie RPG, del mitico Actrizer che da tempo "imperversa" sui Famicom di tutto il mondo. Simpatico infine il commento sonoro, sempre piacevole da ascoltare e mai ripetitivo.











HEART OF CHINA

QUESTA E' LA SOLUZIONE CHE ABBIAMO POTUTO PREPARARE SEGUENDO UNO DEI MOLTEPLICI SVOLGIMENTI DEL GIOCO. A TUTTI I "PLOT BRANCH" CHE INCONTRERETE VERRETE A CONOSCENZA DEL FATTO CHE ESISTEVA UNA MANIERA ALTERNATIVA PER ARRIVARCI. CON I NOSTRI CONSIGLI POTRETE FINIRE L'AVVENTURA, SENZA TUTTAVIA PERDERE GRAN PARTE DEL DIVERTIMENTO, PER ESPLORARE ZONE E PERCORSI CHE NON ABBIAMO VOLTAMENTE CITATO.

1) HONG KONG:
Andate subito in città (Town) al bar di Ho's. Entrati nel bar spostatevi a sinistra e parlate subito con Ho (il barista), lasciando perdere la prostituta seduta sul bancone. Dite ad Ho che avete bisogno di parlare con qualcuno e continuate a corromperlo o a molestarlo anche se non vorrà rivelarvi il nascondiglio di Chi. Se interverranno gli scagnozzi di quest'ultimo, pronti a menarvi, rispondete loro con la frase "Baboon" ("starei volentieri a sentir parlare babbuini,..." cioè) e, prima che si incavolino di brutto, cercate di attirare la loro attenzione dicendo che state cercando Chi per una cosa che potrà senz'altro interessargli. Quando arriverà Chi, ditegli che Kate Lomax è in pericolo ed offritegli una somma di denaro per convincerlo ad aiutarvi. Al fine Chi si rifiuterà di volare con voi, perciò uscite dal bar, raccogliete il pezzetto di carta volante, mettetelo in mano a Jake e poi riponetelo nell'inventario (ora sarà piegato a guisa di aeroplanino di carta). Rientrate al bar e parlate nuovamente con Chi che sarà lì ad aspettarvi. Prendete l'aeroplanino e mettetelo sopra Chi. Volerà, convincendo il Ninja che volare è possibile e sicuro. Uscite dal bar e andate nella porticina a fianco, da Madam Wu, l'erborista. Fatela parlare con Chi, chiedendogli erbe medicinali, altrimenti, nei panni di Jake, la offenderete. Dopo che Chi l'avrà riverita, parlateele come Jake e fatevi dire ciò che serve per preparare le pozioni. Uscite dal negozio e tornate ai Docks; prendete la prugna dall'inventario di Chi e datela al gabbiano appollaiato sul pontile. Raccoglietene gli escrementi e portateli da Madam Wu (ella vi dirà di posizionarli nel suo mortaio - quindi dovrete manipolarli con le mani, per fortuna sono fatti di pixel!!!). La donna preparerà un sacchettino di erbe medicinali (prendetelo e mettetelo appena possibile nell'inventario di Chi), offrendovi anche una mappa della fortezza di Chengdu ed un passaporto falso. Prendete tutto e mettete nell'inventario di Jake questi ultimi due oggetti. Uscite e andate all'aeroporto. Salite sull'aereo e rispondete quello che volete alla guardia, senza però mai darle il passaporto fasullo. Una volta sull'aereo prendete subito l'arpione e la corda e datelo a Chin. Cliccate sulla cabina di guida per decollare alla volta di Chengdu. Per atterrare cliccate un po' ovunque appare la scritta "Land Here?", fino a quando il programma accetterà il comando, senza che Chi vi sconsigli di atterrare in quel particolare punto.

2) CHENGDU:
ATTENZIONE! Quando ci si sposta all'interno del castello, partendo dalla schermata iniziale con la scalinata, è sempre meglio aspettare che la sentinella sulle scale esca dallo schermo verso sinistra, prima di compiere qualsiasi movimento!!

Una volta atterrati, uscite dall'aereo e aspettate che arrivi il contadino. Nel frattempo date il pezzo di corda (recuperato sull'aereo) a Chi (se non l'avete ancora fatto) e fategli prendere al lazo la mucca che pascola nel campo (cliccate con la corda sull'animale, impersonificando Chi). Parlate poi al contadino, offrendogli tabacco e chiedendogli i suoi vestiti. Fateli indossare a Chi e andate alla fortezza che si vede in lontananza sulla collina. Aspettate che arrivi un altro contadino con una mucca, e che entri quindi nel castello, quindi, nei panni di Chi, "uscite" dallo schermo (Exit) cliccando sul portone. Una volta entrati nel castello, liberatevi subito dei vestiti da contadino e fate indossare il cappuccio Ninja a Chi (Basterà spostarlo sopra al personaggio). Andate verso l'estrema sinistra e, giunti in quella specie di guardiola, prendete il mazzo di chiavi appeso al muro. Uscite da questa schermata ed entrate nella costruzione che sta di fronte a voi (cliccando sul portone). Ispezionate a piacere (seguendo la mappa) l'interno dell'edificio, facendo attenzione a non oltrepassare il cane in cucina (non salite cioè le scale dietro all'animale). Uscite dal castello e andate in fondo a sinistra verso il muro di cinta (dove cè la casupola e la pianta). Mettete l'arpione sulla corda (in inventario) e lanciate il tutto contro il muro (cliccate cioè la corda attaccata all'arpione sul muro) per un paio di volte. Jake potrà così entrare, inosservato, nella fortezza. Salvate il gioco e poi entrate nuovamente nell'edificio centrale. Andate a destra, nella sala da pranzo, prendete la bottiglia di vino e cliccate sulla lampada a stelo in fondo alla schermata. Questa, cadendo, provocherà un incendio, richiamando tutte le guardie che pattugliano le altre stanze.
Andate subito a sinistra, in cucina, e cliccate con la bottiglia di vino sulla ciotola del cane. Prendete i due polli e poi, quando l'animale si sarà addormentato, salite le scale dietro di lui. Giunti nella camera da letto, prendete il coltello sul tavolino a destra ed uscite dalla porta di legno davanti a voi. Cliccate sempre in questa direzione (con "Exit"), per arrivare alla stanza con i cobra e Kate prigioniera. Chiudete subito la porta a sinistra, cliccando sul passante del catenaccio e poi, selezionando Jake, mettetegli in mano la pistola e sparate ad uno dei due cobra (quello che volete). Kate verrà morsa dall'altro serpente: sparate anche a quest'ultimo e poi cliccate su Kate per raccoglierla. Uscite subito verso la porta in fondo alla stanza. Giunti sul balcone, prendete il cordone

rosso della tenda (sulla sinistra) e posizionatelo sul corrimano della balconata (cliccateci su con il cordone). La scena automatica successiva, vedrà Jake scendere dal balcone con Kate e Chi sgominare un paio di guardie, per poi riunirsi al gruppo dei nostri eroi. Giunti nella nuova schermata cliccate sulla capanna con il carro armato a sinistra e poi salite sul mezzo, cliccando sul portello superiore. Dentro al tank, date la chiave recuperata da Chi a Jake e poi mettetela nella relativa fessura a sinistra del pannello di controllo. Premete il pulsante subito sopra e preparatevi alla fase arcade. Se volete potrete saltarla a piè pari ed uscirne vittoriosi, in caso contrario potrete divertirvi un po', perchè tanto il programma vi darà sempre la possibilità di mollare tutto e raggiungere, sani e salvi, il vostro aereo, senza compromettere lo svolgimento dell'avventura. Giunti all'aeroplano, saliteci ed accettate di volare verso Katmandu, cliccando infine sulla cabina di pilotaggio, impersonificando Jake. Prima di fare ciò, appena possibile date a Chi il vostro sacchetto di erbe (Healing Herbs) se non lo avete già fatto prima. Una volta precipitati con l'aereo sul ciglio del burrone, parlate a Chi con le frasi che preferite, ma assicuratevi di mandare Jake in cerca di aiuto, lasciando il Ninja a curare Kate.
La sequenza più giusta di frasi è la seguente: 1) I'm Freezing But Otherwise okay. She's Not Looking So Good. 2) Shaoling Healing Ways? What Are Those? 3) Life Has Taught Me To Trust No One In This World But Myself. And Since Everyone's Survival Depends On The Person Who's Going, I'm Going.
Nei panni di Chi allora rientrate nell'aereo e prendete la coperta ed il telo che si trovano a sinistra e a destra: NON PRENDETE ASSOLUTAMENTE IL CIBO IN FONDO, altrimenti il velivolo precipiterà nel burrone. Uscite e cliccate con la coperta, il telo e i due sacchetti di erbe che avrete in inventario, su Kate. Fatto ciò, Jake verrà salvato da un abitante di Katmandu ee così pur Chi Kate.

3) KATMANDU:
Vi risveglierete in casa di Ama, al sicuro. Lasciate che Jake e Chi chiacchierino automaticamente e poi parlate con Ama. Cercate di farvela amica, senza risponderle male o darle della bugiarda (liar). Non bevete il suo Tumba (vi ubriachereste, perdendo 24 ore preziose) e cercate di evitare lunghe conversazioni e raccotni prolissi (come quello sulle prodezze di Jake a Football). Provate questa sequenza di frasi: 1) Well, There Was A Big Creature. 2) Don't You Read The Newspapers? Masters... as in Great War Flying Ace. Boy, I Bet You Feel Embarassed. 3) Tumba? Heh, Heh. Uh, Yeah, Great. Yeah, Used To Do It All That Time With My Grandma Back In Maine. Oh Shoot. 4) Uh... I Would Really Like To, But I Dont Just Feel Right Unless I Have A Do-Hickey First. Guess You Could Say It's Sort Of A Fetish With Me.
Uscite dalla casupola e dirigetevi subito al monastero in cima alla collina, quella costruzione centrale in alto nello schermo cioè. Bussate alla porta e rispondete con la frase "Uh, I'm The Special Envoy From The, Uh... Federation Of Lama Association Boongalagoonga. You Did Receive His Majesty's Notice, Did You Not?! Al primo incontro con il Lama non potrete ottenere tutte le informazioni che vi servono; dovrete perciò accontentarvi di questa sequenza di frasi: 1) So, Anyway, We Were Given Your Name By Ama. She Said You Owed Her A Favor, 2) Hello, Hello? Se il Lama continuerà a dire "Ahhhm Ahhhm" uscite dal monastero e andate a fare un giro in paese, magari all'ufficio del telegrafo. Qui parlate con l'impiegata e assicuratevi di mandare ben due telegrammi a Lomax, uno prima e uno dopo alla pubblicazione del quotidiano che parla della fuga di Kate. Quando tornerete dal Lama egli vi dirà che il tiranno Bojon possiede la sacra pergamena del popolo di Katmandu che, se riuscirete a recuperare, vi garantirà l'eterna riconoscenza e l'aiuto della popolazione. Andate poi alla taverna (dopo essere tornati dal Lama e aver scelto la prima risposta delle tre messe a disposizione) e parlate con Sardar, utilizzando le frasi 1) Look My Friend, The Only Thing We Have To Fear Is Fear By Its Lonesome, 2) But Don't The Reward Outweight The Risk? By All Accounts, You're Leading A Pretty Wretched Existence. Date quindi a Sardar la vostra pistola. Il popolo di Katmandu insorgerà automaticamente, imprigionando Bojon e regalandovi in inventario la famosa pergamena. Andate poi da Kubla, il ragazzino seduto sul bidone nella schermata a sinistra dell'inizio villaggio. Parlate con il ragazzino e scegliete la frase 1) Sure, I Hear You. Parents Can Be A Real Pain In The, Well, You Know What. Raccogliete poi la scatola di sigari da terra e combinatela con i bastoncini di Chi (i chopstick, le "posate" dei cinesi, cioè) e con le sue monete antiche (selezionate i bastoncini e spostateli sulla scatola, selezionate poi le monete e posizionatele sulla scatola - otterrete un giocattolo). Ecco una macchinina che potrete barattare con Kubla in cambio di carburante per il vostro Aereo. Prendete quindi il tubo arancione che Kubla vi darà. Adesso, automaticamente, il popolo di Katmandu vi sistemerà l'aeroplano e voi potrete decollare alla volta di Istanbul.Se poi andrete nella fortezza di Bojon cercate di esser gentili con lui e, qualora veniste imprigionati, Ama potrà liberarvi se sarete stati gentili con lei (basterà mandare Chi da quest'ultima e dirle che Jake è stato fatto prigioniero da Bojon).

4) ISTANBUL:
Prima di scendere dall'aereo Jake darà automaticamente dei dollari a Kate. Parlate con il meccanico che vi darà alcune utili informazioni, senza comunque procurarvi carburante. Ascoltate ciò che Kate avrà da dire. Andate poi al British Officers' Club. Qui ordinate SOLO due drink (ricordatevi di non bere troppo!) e chiedete a Hoji se potete usare il telefono. Parlando con Lomax (assicurandovi di avergli spedito i due telegrammi da Katmandu), scegliete queste frasi: 1) That's Not All You're Gonna Live With. Because Of The Added Work And Strain, I'm Raising My Fee For Services Rendered, 2) For Services Already Rendered, The Figure Is $ 125.000 Plus My Plane Free & Clear And For Future Services To Paris, 20 Grand And Then...., 3) Which Raises An

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

Interesting Point. What Is A Certifiable Lunatic Capable Of When Angered? Kate's A Nurse. Maybe I'll Ask Her Or... Well, Who Knows What?
Se non avrete spedito i telegrammi da Katmandu, usate invece queste frasi: 1) Stick It, Lomax! After All I've Been Through, I'm Not In The Mood For Threats. I'm Renegotiating Our Contract, 2) Well, I'm Not Saying What We Did Or Didn't Do. Gentlemen Don't Discuss Such Matters. But I Will Say That I Can't Be Sure What My Next Course Of Action Will Be Unless...
Jake verrà poi catturato dalle guardie del palazzo, uscendo dal British Officers' Club, e sarà Kate a dover escogitare un modo per liberarlo, senza prendere l'Orient Express da sola e andarsene a Parigi dove poi non potrà continuare a vivere felicemente. Per trovare i soldi per giocare al gioco delle tre conchiglie (shell game), mandate kate al Pawn Shop (dopo che Jake sarà stato catturato dalle guardie del palazzo) e vendete il Locket (il medaglione cioè). Per ottenere la miglior valutazione, scegliete queste frasi: 1) Well, Since You Say The market is Flooded, Perhaps I Should Just Hold On To It For A While, 2) I Can't Let Go Of It For Less Than 150 Sheckels.
Accettate poi l'offerta di 105 Sheckels di Kasim.
RICORDATEVI CHE NON POTRETE VENDERE IL MEDAGLIONE SE JAKE NON SARA' GIA' STATO CATTURATO DALLE GUARDIE DEL PALAZZO!
Se non avrete abbastanza denaro per compare ciò che vi serve al Pawn Shop, giocate d'azzardo (Shell Game) con Mohmar. Ad ogni modo dovrete comprare SOLAMENTE l'Hackshaw (il seghetto appeso a destra), tutto il resto non vi servirà a nulla! Se perderete allo shell game contro Mohmar ed egli vi venderà ai Nabob, impostate il livello di difficoltà arcade più facile.
Dovrete poi andare a comprare un cammello, alle porte della città: non spendete perciò denaro inutilmente al Pawn Shop perchè per poter contrattare con il venditore dovrete possedere almeno 200 Sheckels (se non li avete, procurateveli allo Shell Game).
Parlate dunque con il cammelliere usando le frasi seguenti: 1) I Don't See How One Of Those Flea-Bitten Creatures Could Be Worth 50 Sheckels, Let Alone 200!, 2) Maybe So, But I Still Think 200 Sheckels Is Too Much For A Camel.
Comprate poi un cammello quando Acayib vi proporrà un prezzo di 100 Sheckels.
Sempre alle porte della città fate cadere le arance dalla bancarella a destra (cliccandoci su) e parlate con Hakim gentilmente per ottenere un fiore (mi raccomando, non fatelo arrabbiare! Usate la frase "Ooohhh, I'm Terribly Sorry!").
Andate poi a parlare con la vecchia Almira che si trova a lato del palazzo (Side Of palace) e datele il fiore (scegliete la frase "That Seems A Fair Trade"). Parlate nuovamente con lei ed Almira vi aiuterà quindi a liberare Lucky.
Nel frattempo Tong farà saltare in aria il vostro aereo con dentro il povero Chi. Non andate ad aiutarlo, ma dirigetevi subito alla stazione ferrorviaria per prendere il treno: in ogni caso, al termine del gioco, ci sarà una lieta sorpresa!
Durante le ultimescene ad Istanbul, quando Kate regalerà il cammello ad Akim, parlatele con queste frasi: 1) No, Really, I Haven't The Foggiest Idea. By The Way, Are You Doing Something Different With Your Hair? It Looks Great!, 2) Look, I'm Serious About What I Said About Your Hair. I Mean Hakim, Don't You Think She Looks Great?
Giunti alla stazione parlate con l'impiegato della biglietteria e comprate un biglietto per 400$. Mettetelo in inventario e salite sul treno.

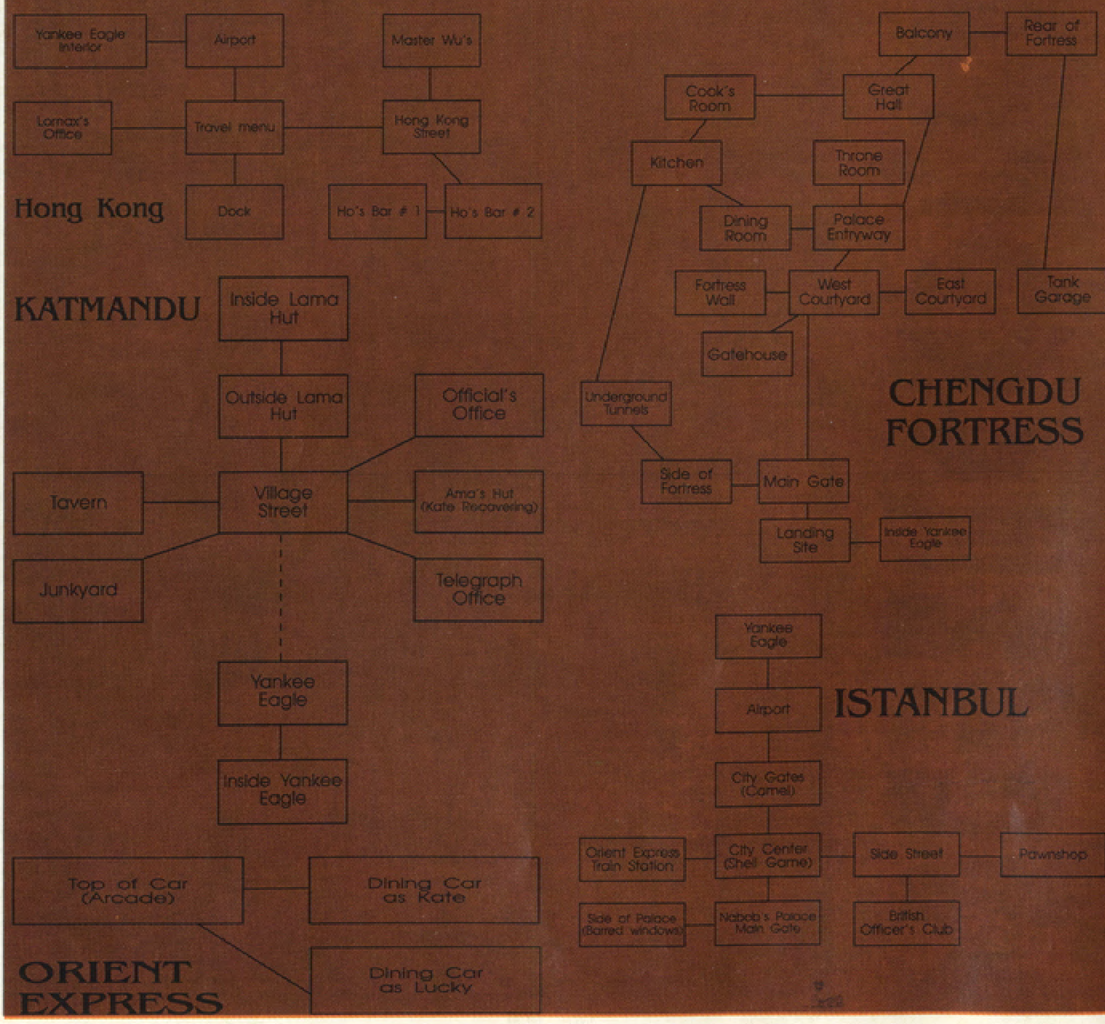
5) SULL'ORIENT EXPRESS:
Se impersonificherete Jake scegliete queste frasi: 1) So I Made A Mistake. I Can't Help Myself Sometimes., 2) Look, You Know Zip About Me, And Based On A Single Incident, You Go Ahead And Label Me An Insensitive SOB?! Who Do You Think You Are?, 3) I'm Not Tetchy! You're just... I Mean, Why The Heck Do You Jump Down On My Throat Every Time I Say Something?, 4) You Do The Same To Me. I Mean, I Don't Know What It Is But You Really Get My Blood Boiling Sometimes!
Nei panni di Kate invece, scegliete queste frasi: 1)No, Actually At This Point I Could Care Less., 2) Wouldn't You Like To Know!, 3) Well, It's Not Important, Anyway. I'm Sort Of Tired: Maybe I'll Head Back To My Sleeper Now.
Seguirà poi l'ultima fase arcade che, impostando il livello più facile, risulterà particolarmente semplice da risolvere. Godetevi quindi la fine dell'avventura in automatico!

LISTA DEGLI OGGETTI (NOME, LOCAZIONE, UTILIZZO):

1) 400 DOLLARI - LUCKY LI DA' A KATE A ISTANBUL - CI SI COMPRA IL BIGLIETTO PER L'ORIENT EXPRESS.
2) PILONE - TERZA STANZA DELLE FOGNE DI CHENGDU - SI USA PER SALIRE DAL BUCO NELL'ULTIMA STANZA DELLE FOGNE.
3) ESCREMENTI DI GABBIANO - AL PORTO DI HONG KONG - SI DANNO A MADAM WU.
4) COPERTA - NELL'AEREO - SI USA SU KATE UNA VOLTA ATTERRATI SUL GHIACCIAIO.
5) CAMMELLO - DAL MERCANTE ALLE PORTE DI ISTANBUL - SI USA A LATO DEL PALAZZO PER AIUTARE LUCKY A FUGGIRE.
6) POLLI - CUCINA DI CHENGDU - OGGETTI INUTILI
7) CHOPSTICKS (BASTONCINI) - NELL'INVENTARIO DI CHI - SI USANO CON LA SCATOLETTA DI SIGARI E LE MONETE PER COSTRUIRE UN GIOCATTOLO DA BARATTARE CON KUBLA.
8) SCATOLA DI SIGARI - NELLA SCHERMATA CON KUBLA A KATMANDU - PEZZO DEL GIOCATTOLO.
9) MONETE - NELL'INVENTARIO DI CHI - PEZZO DEL GIOCATTOLO.
10) COLTELLO - NELLA CAMERA DA LETTO DEL CUOCO A CHENGDU - SERVE PER SBLOCCARE L'INTERRUTTORE DI ACCENSIONE DEL CARROARMATO.
11) MUCCA - FUORI DALLA FORTEZZA DI CHENGDU - LA USA CHI, PRENDENDOLA AL LAZO, PER ENTRARE NELLA FORTEZZA.
12) PIEDE DI PORCO (CROWBAR) - NELLA STIVA DELL'AEREO - SI USA PER APRIRE LA GRATA D'ACCESSO ALLE FOGNE DI CHENGDU O PER SBLOCCARE IL PULSANTE D'AVVIAMENTO DEL CARROARMATO.
13) CORDONE DELLA TENDA - NEL TENDONE DELLA SALA CON I COBRA - SI USA, POSIZIONANDOLO SULLA RINGHIERA DEL BALCONE, PER FUGGIRE DALLA FORTEZZA.
14) PASSAPORTO FALSO - CE LO DA'

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

MADAM WU - NON SERVE A NULLA. NON DATELA ALL'ISPETTORE ALL'AEROPORTO, ALL'INIZIO DEL GIOCO, ALTRIMENTI VI ARRESTERA'.
15) FIORE - BANCARELLA ALL'ENTRATA DI ISTANBUL - VA DATO AD ALMITA PER OTTENERE IL SUO AIUTO E LIBERARE JAKE.
16) UNCINO - STIVA DELL'AEREO - LO USA CHI, UNITO ALLA CORDA, PER FAR SCALARE A JAKE LE MURA DELLA FORTEZZA DI CHENGDU.
17) PISTOLA - INVENTARIO DI JAKE - SERVE PER UCCIDERE I COBRA A CHENGDU E VA POI DATO A SARDAR NEL BAR DI KATMANDU.
18) HACKSHAW - VA COMPRATA AL PAWN SHOP DI ISTANBUL - SI USA, INSIEME AL CAMMELLO, PER LIBERARE JAKE.
19) ERBE - NELL'INVENTARIO DI CHI - VANNO DATE A KATE SUL GHIACCIAIO.
29) KOOKAH - NEL PAWN SHOP DI ISTANBUL - OGGETTO INUTILE.
30) MEDAGLIONE DI KATE - NELL'INVENTARIO DI KATE - VA VENDUTO A KASIM, AD ISTANBUL, PER RACCOGLIERE SOLDI DA PUNTARE ALLO SHELL GAME.
31) ACCENDINO DI LUCKY - NELL'INVENTARIO DI LUCKY - SI USA PER ACCENDERE LE TORCE NELLE FOGNE DI CHENGDU.
32) MAPPA DI CHENGDU - DA MADAM WU - MOSTRA L'INGRESSO ALLE FOGNE DI CHENGDU.
33) CAPPUCCIO NINJA - INVENTARIO DI CHI - LO DEVE INDOSSARE CHI PER RISULTARE INVISIBILE ALLE GUARDIE.
34) AEROPLANO DI CARTA - PRENDETELO NEL VICOLO DI HONG KONG, COME FOGLIETTO, E METTETELO IN MANO A JAKE - VA DATO A CHI PER MOSTRARGLI I PRINCIPI DI AERODINAMICA.
35) VESTITI DA CONTADINO - VE LI DA' IL CONTADINO DI CHENGDU, IN CAMBIO DI TABACCO E CIBO - LI INDOSSA CHI PER ENTRARE, CON LA MUCCA AL LAZO, NELLA FORTEZZA.
36) PRUGNA - INVENTARIO DI CHI - VA DATA AL GABBIANO AL PORTO.
37) VINO - NELLA SALA DA PRANZO DI CHENGDU - VA MESSO NELLA CIOTOLA DEL CANE IN CUCINA.
38) CORDA - NELLA STIVA DELL'AEREO - LA USA CHI PER CATTURARE LA MUCCA E POI PER FAR ENTRARE LUCKY NELLA FORTEZZA, INSIEME ALL'ARPIONE.
39) PERGAMENA - UFFICIO DI BOJON A KATMANDU - VA DATA AL WALLY LAMA PER OTTENERE L'AIUTO DEL SUO POPOLO.
40) SHECKELS - NEL NEGOZIO PAWNSHOP - SERVONO PER GIOCARE ALLO SHELL GAME.
41) TUBO ROSSO - SI TROVA NELLA SCHERMATA CON KUBLA O IN CASA DI AMA A KATMANDU - SERVE PER RIFORNIRE DI BENZINA L'AEREO DI JAKE.
42) SITAR - PAWN SHOP - OGGETTO INUTILE.
43) CHIAVI - NELLA GARRITTA DI CHENGDU - SERVONO PER AVVIARE IL CARROARMATO.
44) TELO - STIVA DELL'AEREO - VA MESSO SU KATE UNA VOLTA ATTERRATI SUL GHIACCIAIO.
45) BIGLIETTO DEL TRENO - BIGLIETTERIA DI ISTANBUL - VA DATO AL CONTROLLORE PRIMA DI SALIRE SULL'ORIENT EXPRESS.
46) TURBANTE - PAWN SHOP - OGGETTO INUTILE.
47) DOLLARI - INVENTARIO DI JAKE/ KATE - CI SI COMPRA IL BIGLIETTO PER IL TRENO.
48) ERBE DI WU - CE LE DA' MADAM WU - VANNO DATE A KATE UNA VOLTA ATTERRATI SUL GHIACCIAIO.



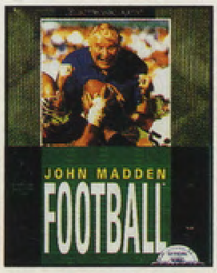
SEGA MEGA DRIVE





NEWS











CARTUCCE MEGADRIVE

688 ATTACK SUB	145000 U
AFTERBURNER	79000 I
AFTERBURNER II	89000 U
AIR BUSTERS	109000 U
AIR DRIVER	99000 U
ATOMIC ROBOKID	85000 J
AXIS	102000 J
BASEBALL	98000 J
BATMAN	99000 J
BATTLE SQUAD.	99000 U
BUDOKAN	99000 U
BUSTERS DUGLAS	99000 U
CENTURION	99000 U
DICK TRACY	95000 U
DINOLAND	99000 U
DYNAMITE DUCK	79000 I
E-SWAT	79000 I
FAT MAN	98000 J
FIRE SHARK	98000 J
FLIKY	69000 U
FORGOTTEN W.	79000 I
GHOST BUSTERS	79000 I
GOLDEN AXE	79000 I
GHOULS'N GHOST	99000 I
HEAVY UNIT	102000 J
HERZOG ZWEI	79000 I
HELLFIRE	99000 U
INSECTOR X	85000 J
ISHIDO	69000 U
JAMES POND	89000 U
JOHN MADDEN F.	99000 U
JOE MONTENA	99000 U
KA GE KI	99000 U
KLAX	85000 J
LAST BATTLE	79000 I
LAKERS VS CELD.	99000 U
LEYNOS	79000 J
MYSTIC DEFENDER	79000 I
MIKEY MOUSE	99000 I
MIKEY MOUSE	99000 J
MOONWALKER	79000 I
NORTH STAR KEN	99000 J
PHELIOS	89000 J
POPULOUS	99000 U
RAMBO III	79000 I
RASTAN SAGA II	99000 U
RC GRAN PRIX	69000 U
ROAD RUSH	99000 U
SHOVE IT	**79000 U**
SONIC THE HEDG.	**99000 U**
STAR CRUISER	85000 J
SPACE HARRIER	79000 I
SPIDERMAN	109000 U
SUPER HANG ON	85000 I
SUPER MONACO GP	79000 I
SUPER REAL BASK.	79000 I
SUPER THUNDER B.	79000 I
SUPER VOLLEYB.	79000 U
STRIDER	99000 I
STRIDER	89000 J
SHADOW DANCER	79000 I
SWORD OF SODAN	99000 U
TARGET EARTH	109000 U
TARGAN	79000 U
TECNO COP	105000 U
THE REV.SHINOBI	79000 I
THUNDER FOR. 2	79000 U
THUNDER FOR. 3	105000 U
TRUXTON	79000 I
TURRICAN	99000 U
TWIN HAWK	79000 I
VALDIS III	139000 U
VOLFIELD	85000 J
WHIP RUSH	69000 J
WONDERBOY II	79000 J
WORLD CUO IT.90	79000 I
WREASTLE WAR	**99000 U**
X GRANADA	98000 J
XDR	69000 J
ZANY GOLF	69000 U
ZOOM	79000 I

MEGADRIVE ITA + ALTERED BEAST	**399000**
MEGADRIVE JAP	**355000**
ARCADE POWER	**109000**
JOYPAD SEGA	**49000**
JOYSTICK SG	**69000**
CAVO SCART	**29000**
CAVO A/V	**22000**

J=JAPAN U=U.S.A. I=ITALIA

NEWS



GAME GEAR

GAME GEAR+CART	379000
GAME GEAR	310000
COLUMNS	65000
DRAGON C	60000
G-LOCK	79000
GOLDEN AXE	79000
MICKEY MOUSE	70000
OUT RUN	65000
PSYCHIC O.	60000
PUTTER GOLF	65000
SHINOBI	70000
SPIDERMAN	70000
SUPER MONACO GP	70000
WODDY POP	55000
WONDER BOY	65000

GAME BOY

ALLEYWAY	59000
GOLF	59000
BALLON KID	59000
BATMAN	59000
DOUBLE DRAGON	59000
DR.MARIO	59000
DUCK TALES	59000
DYNABLASTER	59000
F1 RACE	59000
GARGOILES QUEST	59000
GOLF	59000
KWIRK	59000
KING OF THE ZOO	59000
MOTOCROSS MAN.	59000
N.WORLD CUP	59000
QUIX	59000
REVENGE OF GATOR	59000
SOLAR STRIKER	59000
SPIDERMAN	59000
SUPERMARIOLAND	59000
TENNIS	59000
GAMEBOY SYSTEM	**169000**









NEO·GEO

CARATTERISTICHE TECNICHE:

CPU Z80+68000, COLORI SU VIDEO 65536, SPRITE VISUALIZZABILI 380, 15 CANALI AUDIO CON 7 DEDICATI ALLA SINTESI VOCALE, CARTUCCE MAX 330 Mb.



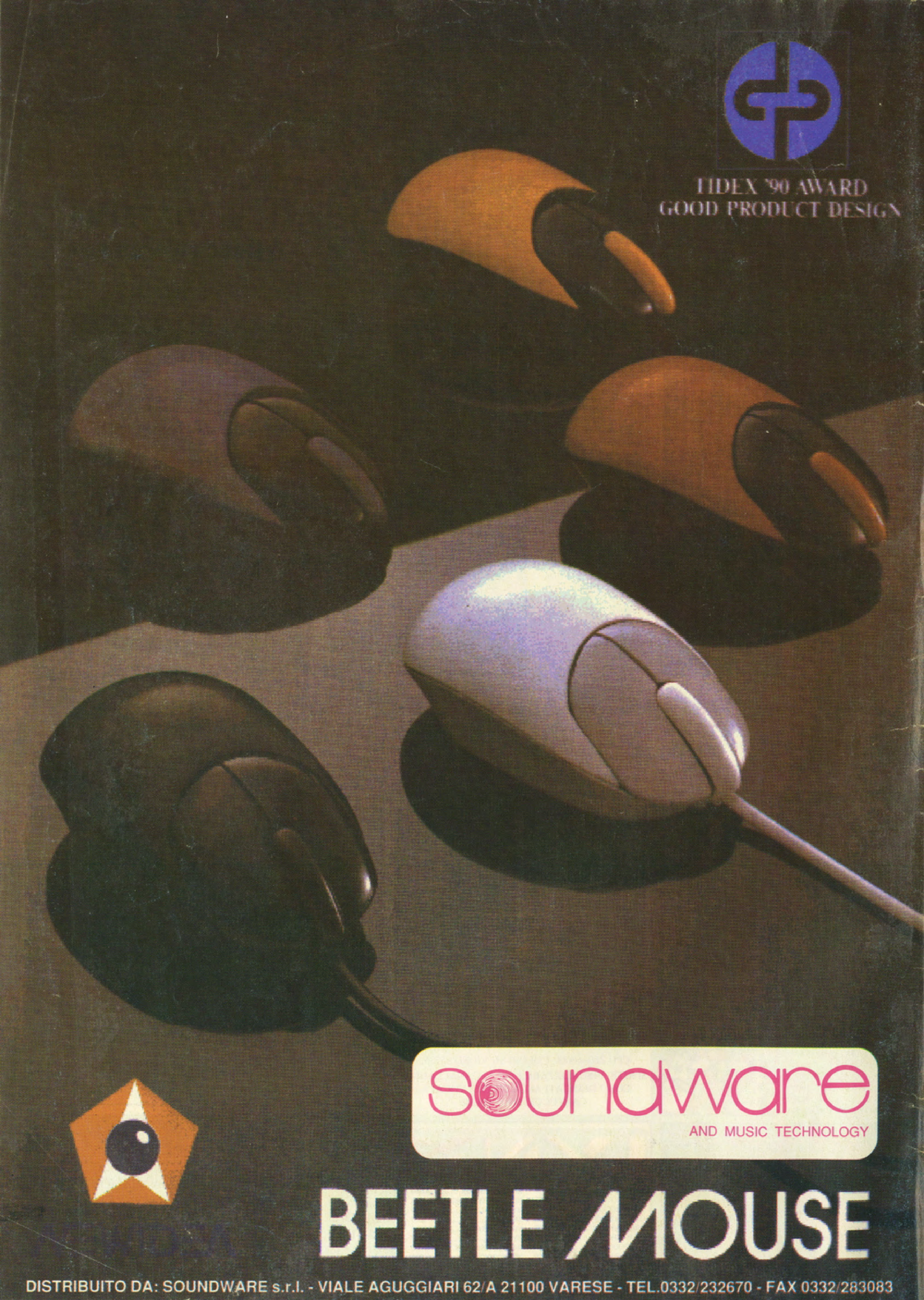


LYNX

APB	60000
BLOCK OUT	60000
ELECTROCOP	60000
GAUNTLET III	70000
GRID RUNNER	60000
MS.PACMAN	60000
NFL FOOTBALL	70000
NINJA GAIDEN	70000
PACLAND	60000
PAPERBOY	70000
RAMPAGE	70000
ROADBLASTERS	70000
ROLLING THUNDER	70000
RYGAR	70000
SHANGAI	70000
VINDICATORS	70000
ZYBOT	70000
WORLD C.SOCCER	60000
XENONPHOBE	60000
LYNX CONSOLE+CART.	**260000**
SUN VISOR	**35000**

CARTUCCE NEO·GEO

BASEBALL STAR	339000
BOWLING	499000
CIBERLIP	339000
MAGICAN LORD	339000
MAHJONG FEVER	499000
NAM 1975	339000
NINJA COMBAT	339000
RACING HEROES	339000
JOY JOY KID	499000
SUPER SPY	359000
TOP P. GOLF	360000
ALPHA MISSION 2	In uscita
BLUES JOURNEY	In uscita
BURNING FORCE	In uscita
GHOST PILOT	In uscita
KING OF T.MON.	In uscita
PUZZLED	In uscita
SENGOKU	In uscita



TIDEX '90 AWARD
GOOD PRODUCT DESIGN
soundware
AND MUSIC TECHNOLOGY
BEETLE MOUSE
DISTRIBUITO DA: SOUNDWARE s.r.l. - VIALE AGUGGIARI 62/A 21100 VARESE - TEL.0332/232670 - FAX 0332/283083